

AREA SVILUPPO E FORMAZIONE



S.T.N.-U.G.

AGGIORNAMENTI 2011



LA PALLAVOLO PER TUTTI



LA PALLAVOLO PER TUTTI

Dopo che un magnifico “mondiale” è passato brillantemente, grazie alla organizzazione FIPAV sia centrale che periferica con ben 10 sedi impegnate a fondo, il titolo di introduzione di questo “Aggiornamento 2011” rimane immutato e facente sempre riferimento al 2010 Men’s World Championships, perché con questo evento mondiale si è creata una spinta verso il rinnovamento tecnico dei vari Settori della FIPAV, compreso quello arbitrale.

Finalmente, superando varie difficoltà burocratiche, il Consiglio Federale ha approvato il nuovo **Regolamento Struttura Tecnica** del nostro Settore, il quale non è più indicato come “arbitrale”, ma più propriamente “Ufficiali di Gara”. Accanto ad una profonda ristrutturazione organizzativa e tecnica, si è trattato anche dell’adeguamento in gran parte degli eventi già sviluppatasi nel tempo, come quelle figure presenti in periferia che in qualche modo dirigevano le gare FIPAV a livello provinciale, o contribuivano alla crescita tecnica degli arbitri della regione. Sono stati quindi regolamentate le vecchie ed ora nuove figure dei Segnapunti Associati (ex Federali), degli Arbitri Associati (ex di Società), degli Osservatori Associati (ex collaboratori di FAR e FAP nelle valutazioni arbitrali).

Accanto al RST degli Ufficiali di Gara, la FIPAV ha riorganizzato la cosiddetta **Area Tecnica** con l’istituzione dell’ **Area Sviluppo e Formazione Nazionale**. Che in definitiva sostituisce quello che si chiamava “Centro di Qualificazione Nazionale” (CQN). E’ stato quindi normalizzato il **Settore Tecnico Nazionale – Ufficiali di Gara (ex “CQN-STAO”)**.

In questa nuova veste di STN-UG usciamo con questo “**Aggiornamenti 2011**” che, come avviene ormai da 4 stagioni sportive, raccoglie quei documenti tecnici e normativi emanati dalle varie strutture federali di interesse di chi è chiamato a dirigere le gare (arbitri e GdL), a supervisionarle (delegati tecnici), a valutare le prestazioni arbitrali (osservatori), a gestire gli Ufficiali di Gara (Commissari).

La Stagione Sportiva è iniziata, come solito, con i raduni di tutte le categorie degli U.G. sia a livello nazionale che a quello periferico!

I test su Regole di Gioco e Casistica Ufficiale, nonché sul nuovo RST, hanno tenuto banco, anche quale verifica della “operazione conoscenza approfondita delle RdG. della Casistica Ufficiale, della tecnica arbitrale”, argomento sviluppato con tutto il territorio nelle ultime due stagioni. Il risultato è stato ottimale, con grande evidenza per gli arbitri del Ruolo B1.

L’iniziativa del video “Commentario ai test” ha lo scopo di uniformare su tutto il territorio le direttive con quel mezzo audiovisivo che sta dando grandissimi risultati positivi in tutte le attività didattico-formative.

Proprio su questo moderno aspetto, il STN-UG sta sviluppando una serie di iniziative. Che presto vedranno la luce e saranno a disposizione di tutti sul nostro sito federale.

In questo “Aggiornamenti 2011” sono riportati temi già precedentemente presenti, quale materiale ancora da consultare, ed inseriti altri di novità a disposizione per la consultazione.

Buona e soddisfacente attività a tutti!!

Benito Montesi
FIPAV Responsabile STN-UG

OPERAZIONE CONOSCENZA APPROFONDIRITA DELLE REGOLE DI GIOCO, DELLA CASISTICA UFFICIALE E DELLA TECNICA ARBITRALE.

Gli arbitri, i DT, gli osservatori debbono essere in possesso di una conoscenza approfondita delle Regole di Gioco, della Casistica, della Tecnica Arbitrale, tali da permettere loro la comprensione dello spirito che anima ciascuna di esse.

Ci sono alcune Regole che necessitano di univoca interpretazione, da qui la Casistica Ufficiale, che chiarisce la ragione della stesura e la reale intenzione del legislatore, fornendo quindi la derivante interpretazione.

In Italia da molto tempo è in vigore una tecnica arbitrale che si è imposta nel mondo, sulla quale a più riprese si è intervenuti per adeguarla eventualmente alla introduzione di modifiche alle Regole di Gioco.

Non di rado la superficialità di alcuni all'estero ha creato qualche problema di identità a qualche collega internazionale, ma con le ultime modifiche alle RdG 2009-2012, molte delle presunte discrepanze sono state appianate ed abbiamo potuto verificare che alcune nostre interpretazioni, a volte contestate, sono divenute regola e quindi accettate.

Alcuni esempi eclatanti:

- Proposta FIPAV di prolungare le linee d'attacco (R. 1.3.4). In un primo tempo sia la RGC che la IRC l'avevano bocciata, per poi introdurla a seguito di intervento, addirittura, del Presidente Acosta.
- Fallo di attacco dei difensori (R. 13.3.3). Tolto dai compiti del 2° arbitro nel 2004, è stato introdotto di nuovo dopo che abbiamo fornito una corposa statistica sui nostri 4 Campionati di A, la quale ha dimostrato come il voler relegare l'attenzione del 2° sulla rete e linea centrale fosse un pura follia (R.24.3.2.4).
- Segnalazione del fallo del battitore che tocca la linea di fondo e dell'atleta che al momento del servizio si trova con il/i piede/i fuori dal campo. La segnaletica da noi adottata addirittura nel 2000 per l'assenza di quella ufficiale, è stata accolta completamente e regolamentata (Segnaletica Ufficiale N. 22).
- Ridesignazione del LIBERO con il Capitano della squadra. La nostra Casistica che prevedeva la possibilità di utilizzare il Capitano della squadra quale atleta da ridesignare al posto del LIBERO infortunato, è diventata Regola (R. 19.3.3.1).
- Proposta di eliminare l'invasione sotto rete se non interferente sul gioco. E' stata accolta parzialmente, rimanendo il fallo del piede comunque, per la giusta negazione da parte della Commissione Medica FIVB, ma introducendo come regola quella delle altre parti del corpo dell'atleta (R. 11.2.2.2).

Come si acquisisce la padronanza conoscitiva delle Regole e delle Normative?

1. Per gli arbitri, prima di tutto con la pratica delle direzioni delle gare, con la critica costruttiva della propria prestazione, sia attraverso gli interventi di altri (DT e osservatori), sia potendo visionare la propria gara attraverso la ripresa TV, eseguita anche personalmente.
2. Per tutti con lo studio sistematico attraverso la consultazione continua delle RdG e Casistica, che permette anche le soluzioni di propri dubbi che intervenissero.
3. La soluzione di quei dubbi che permangono può e deve essere ricercata partecipando alle Riunioni Tecniche Periodiche, dove i dubbi devono essere presentati alla discussione collegiale.

4. Un aiuto consistente è quello di affrontare quei casi che non avvengono spesso con un proprio ricorso alla tecnica del mental-training (ripetersi periodicamente la soluzione di caso per caso, come il recupero della palla nella zona libera opposta, espulsione o squalifica di titolare sostituito e rientrato in gioco, impossibilità di sostituzione regolamentare ed eccezionale anche nel caso di presenza del LIBERO, fischio di autorizzazione al TO da parte del 2° subito dopo il fischio del 1° che autorizza il servizio, normativa federale sugli/le stranieri/e Under 23 e 22, e sull'utilizzo di atleti/e italiani/e a scambi illimitati U23 e 21, controllo del referto di gara verificando le caselle dei servizi già effettuati, posizione delle antenne, il nuovo sistema di sostituzione, il tocco di rete, ecc.
5. Respingendo le “dicerie” se non confortate da scritti ufficiali, evitando, soprattutto, di diffonderle colpevolmente

Ognuno di noi si deve porre alcune domande chiarificatrici delle proprie condizioni conoscitive:

- a) Mi impegno a risolvere immediatamente i miei dubbi?
- b) Mi sono impegnato a “studiare” approfonditamente le RdG, soprattutto incamerando le modifiche ultimamente apportate?
- c) Rifletto più volte sulle interpretazioni che il STN-UG invia periodicamente, effettuando un produttivo mental-training per la loro totale acquisizione, rimuovendo eventuali “automatismi” precedentemente acquisiti?
- d) Se nel colloquio di fine gara ricevo un suggerimento che non condivido, vado subito a consultare le RdG e Casistica o le Normative Federali per trovare la risposta esatta? E se non riesco ne parlo con colleghi, Commissari Regionale e/o Provinciale UG o invio richiesta al STN-UG?
- e) Mi pongo positivamente verso le modifiche regolamentari, sforzandomi di comprenderne gli scopi e la filosofia tesa allo sviluppo del nostro sport? O mi lascio andare a critiche abbastanza preconcepite e senza analisi preventiva?

Nel caso qualcuno dei suddetti punti non siano positivi, è necessario che nel futuro siano rispettati se si vuole che la nostra professionalità si sviluppi per essere all'altezza del compito che ci siamo liberamente assunti!

Fatta questa analisi, dobbiamo correre ai ripari, imponendoci, tutti, quanto sopra riportato attraverso il convincimento che parta dalla verifica della conoscenza e dell'impegno profuso da ciascuno, non tralasciando quello a livello locale. Fare riferimento anche alle indicazioni date in passato dal Settore Arbitrale relativo all'impiego degli arbitri internazionali e di A quali testimonial nelle manifestazioni in cui presenziano gli arbitri e gli osservatori, specialmente nelle Riunioni locali: un sistema che attualmente è stato ben compreso ed attuato dal Veneto, dalla Lombardia, dal Piemonte, dal Lazio, dall'Umbria, con ottimi risultati.

La storia della Pallavolo in Italia



di BENITO MONTESI

Lo sport della pallavolo nacque negli USA, a Holyoke-Massachusetts, nel 1895, inventato come gioco ricreativo collettivo dall'insegnante di Educazione Fisica Prof. William G. Morgan, con il nome di "Mintonette", che venne modificato in "Volley Ball" nel Luglio 1896 durante la sua presentazione presso il College YMCA (Young Men's Christian Association) di Springfield, lo stesso dove venne inventato il gioco del Basket da James NAISMIT nel 1890.

Il nome di Volley Ball, formato da due parole, rimase fino al 1952, quando esse vennero unite in Volleyball, così chiamato ora in tutto il mondo.

1896 le prime regole

Pallone di cuoio, cucito a mano, con camera d'aria, circonferenza da 63,5 a 68 cm, peso da 252 a 336 gr.

Rete posta a 1,95 m dal suolo.

Numero dei giocatori in campo non definito e quindi libero.

Nessun limite anche ai tocchi di palla per ogni squadra.

La durata della gara era di 9 giochi con 3 turni di battuta per ciascuna squadra e per ogni gioco.

Le prime volte

La prima nazione ad adottare il Volleyball è stato il Canada nel 1900, seguita da Cuba nel 1906, dal Giappone nel 1908 ed ancora nel 1910 da Cina e Filippine. In tutti questi Paesi sono i soldati della American Army a mostrare questo nuovo gioco.

Così come arriva in Europa nel 1914, in Inghilterra, con la 1ª Guerra Mondiale. In Italia appare nel 1918 a Ravenna, dove i militari americani si cimentavano al Porto Corsini.

Il primo campo di gioco aveva le misure di 15,25 x 7,62 m.

La rete era alta 1,95 m dal terreno.

Dal 1900 i punti limite per set erano 21, per poi passare a 15 nel 1916, con vittoria al meglio di 3 set.

Nel 1912 si stabilì che i giocatori in campo dovevano essere obbligatoriamente 6. In Giappone e in Asia i giocatori dovevano essere 9 disposti su tre file orizzontali rispetto alla rete.

Nel 1916 fu introdotto il sistema della rotazione al servizio, del fallo della palla di servizio che tocca la rete, del fallo di trattenuta, del fallo di doppio tocco consecutivo da parte dello stesso giocatore, altezza della rete a 2,40 m dal suolo.

Nel 1922 fu introdotta la linea centrale in corrispondenza del piano verticale della rete.

Nel 1938 in Cecoslovacchia si mostra per la prima volta, ed è introdotto nelle Regole di Gioco, il fondamentale del muro, quale opposizione all'attacco avversario.

Nel 1941 fu sperimentata la pallavolo a tempo (2 set da 20', con un tempo supplementare in caso di pareggio di punti finale), ma esso non ebbe successo.

La FIVB fu fondata a Parigi nel Congresso Mondiale dal 18 al 20 Aprile 1947, su iniziativa di 14 Paesi (Belgio, Brasile, Cecoslovacchia; Egitto, Francia, Italia, Olanda, Polonia, Portogallo, Romania, Ungheria, Uruguay; USA, Jugoslavia) e da quel momento, attraverso le sue Commissioni Internazionali delle Regole di Gioco (IRGC) e Arbitri (IRC), essa è deputata a stabilire le norme che regolano il gioco della pallavolo nel mondo, a cui si devono attenere tutte le Federazioni Nazionali.

Le modifiche alle Regole di Gioco che sono state apportate negli anni e che lo saranno in seguito, si basano su due principali fattori guida:

1. migliorare la spettacolarità del gioco, affinché possa essere più apprezzato dagli spettatori presenti nei Palasport e da quelli televisivi, nonché dai media;
2. mantenere il bilanciamento tra l'attacco e la difesa, affinché l'uno non prevalga fortemente sull'altra e viceversa.

The history of Volleyball

The origins of volleyball date back to 1895 when in the US, Holyoke-Massachusetts, it was invented as collective recreational game by the PE Teacher Professor William G. Morgan with the name of "Mintonette", which was then converted into "Volley Ball" in July 1896 when it was introduced at the YMCA (Young Men's Christian Association) College in Springfield, the same where in 1890 the game of basketball had been invented by James NAISMIT.

The name of Volley Ball, made up of two words, was preserved until 1952, when they were joined together generating the word Volleyball, which is now the name popular all over the world.

1896 the first rules

Hand-sewn leather ball with a bladder inside, circumference ranging between 63.5 and 68 cm, weight between 252 and 336 grams.

Net placed at a height of 1.95 m from the ground. The number of players on the field is not set and therefore free.

There are no limitations to the contacts with the ball by each team.

The match included 9 sets with 3 service orders for each team and for each set.

The first times

The first nation to adopt Volleyball was Canada in 1900, followed by Cuba in 1906, Japan in 1908 and then China and The Philippines in 1910. In all these Countries this new game was presented by the soldiers of the American Army.

In Europe it appeared in 1914, in England, with the First World War. In Italy it appeared in 1918 in Ravenna, where the American soldiers competed at Porto Corsini.

The dimensions of the first playing court were 15.25 x 7.62.

The net was placed at a height of 1.95 m from the ground.

Since 1900 there were 21 point limits per set, then the number decreased to 15 in 1916, and the match was won by the team that won 3 sets.

1912: the number of players on the playing ground was determined: 6 units. In Japan and in Asia there had to be 9 players arranged on three lines horizontal to the net.

1916: the system of rotation during service, the fault due to the service ball touching the net, the blocking fault, the double consecutive contact fault by the same player were introduced. The net's height was increased to 2.40 m from the ground.

1922: the centre-line near the vertical axis of the net was introduced.

In 1938 in Czechoslovakia the basic blocking concept was introduced for the first time and included in the Rules of the Game as opposition to the attack by the opponent team.

In 1941 time volleyball was tested (2 set of 20' each, with an extra time in case of final scoring ties), but it was not successful.

The FIVB was established from April 18th until 20th 1947 in Paris World Conference on the initiative of 14 Countries (Belgium, Brazil, Czechoslovakia, Egypt, France, Italy, Holland,

Nel 1948 si svolge a Roma, presso i campi all'aperto del Foro Italico, il primo Campionato Europeo maschile, vinto dalla Cecoslovacchia su Francia e Italia.

In tale occasione venne stabilito che gli intervalli tra i set dovevano avere una durata di 3'. Il primo "Europeo" femminile si svolge a Praga nel 1949 con la vittoria dell'URSS, su Cecoslovacchia e Polonia.

Nel 1949 a Praga si svolge il primo Campionato Mondiale Maschile, vinto dalla USSR, su Cecoslovacchia e Bulgaria. In tale occasione per la prima volta il palleggiatore "penetra" dalla linea di difesa a quella di attacco per palleggiare.

Nel 1955 al Congresso FIVB di Firenze, la Federazione Giapponese adotta il sistema dei 6 giocatori, ma svolge il primo Campionato Asiatico in Tokyo sia con il sistema a 6 giocatori, che con quello a 9.

Nel 1957 fu introdotto il 2° arbitro, con limitate responsabilità sotto la supervisione del 1°.

Nel 1958, ancora la Cecoslovacchia mostra una nuova tecnica di difesa, il **bagher**, durante l'Europeo Maschile di Praga. L'invenzione ebbe molto successo, perché permise di eseguire ricezioni e difese senza lo spettro del fallo, che spesso si verificava con la cosiddetta "rullata", un tocco con le mani tipo palleggio attuato dal movimento all'indietro con caduta del corpo sul terreno.

Nel 1964 a Tokyo la pallavolo entra a pieno titolo negli sport olimpici, vincono USSR per gli uomini e Giappone per le donne.

Nel 1974 l'atleta polacco Wojtowicz adotta il fondamentale di attacco in "schiacciata" come difensore, durante il Campionato Mondiale di Mexico City vinto proprio dalla Polonia (il femminile dal Giappone).

Incontro femminile anni '40
Incontro femminile anni '90



Poland, Portugal, Romania, Hungary, Uruguay, US, Yugoslavia). From that moment on, through its International Rules of the Game Commissions (IRGC) and International Referees Commissions (IRC), it has the task of setting the rules governing the game of volleyball all over the world, with which all National Federations have to comply.

The changes to the Rules of the Game that have been made over the years and that will be made in the future are based on two main key factors:

- 1. Improving the game's spectacular nature, in order that it can be appreciated more and more by the spectators in the Sports Hall and by those watching the match on the TV, as well as by the media;*
- 2. preserving equilibrium between attack and defence, in order that either of them does not prevail.*

In 1948 the first Men's European Championships, won by Czechoslovakia that beat France and Italy were held in Roma, at Foro Italico outdoor courts.

The duration of the intervals between the sets: 3' was determined on that occasion.

The first Women's "European Championships" were held in 1949 in

Prague and were won by the USSR that beat Czechoslovakia and Poland.

The first Men's World Championships, won by the USSR that beat Czechoslovakia and Bulgaria, were held in 1949 in Prague. On that occasion the tosser "penetrated" for the first time from the defence-line to the attack-line to play the ball.

In 1955 at the FIVB Conference in Firenze, the Japanese Federation adopted the system of 6 players, but in the first Asian Championships in Tokyo both the 6-player and the 9-player system were adopted.

In 1957 the second referee was introduced. His tasks were limited and supervised by the first referees.

*In 1958, Czechoslovakia introduced a new defence technique, **bagher**, during the Men's European Championships held in Prague. The introduction was very successful, because it made it possible for the players to receive the ball and to defend it without any risk of fault, which was often linked to the so-called "rullata", a touch with the hand similar to the one that happens when the player tosses the ball and softens by the back movement with the body that falls on the ground.*

In 1964 in Tokyo volleyball was recognized as an official event in the program of

the Olympic Games, USSR won the men's tournament while Japan won the women's tournament.

In 1974 the Polish athlete Wojtowicz adopted the "spike" attack technique in the back-row position during the World Championships held in Mexico City and won by Poland (the women's tournament was won by Japan).

The changes undergone over the years - The number of players on the court

At the beginning the number of players was not set and then in 1912 it was established that the teams had to be composed of 6 players, while in 1923 it was established that each team could count on 6 players on the court and on a maximum of 12 players wearing numbered jerseys.

In 1998 the "LIBERO" (Sweeper), an athlete wearing a different uniform from the one worn by the other members of the team, was introduced. He/She is allowed to replace the players in a back-row position without limitations, but he/she is not allowed to serve, block or attempt to block, he/she may not complete an attack hit from any position of the playing area hitting the ball that is fully above the top of the net. He/she is not allowed to "lift"

Le variazioni intervenute nel tempo - Il numero dei giocatori in campo

Dal numero indefinito di giocatori inizialmente stabilito, si passò al numero di 6 obbligatori del 1912, ai 6 in campo e massimo 12 per squadra del 1923 con numerazione sulle maglie.

Nel 1998 viene introdotta la figura del LIBERO, un/a atleta con una divisa diversa rispetto ai/alle compagni/e di squadra, che può sostituire senza limiti i difensori, ma non può servire, né murare o tentare, né completare un attacco da qualsiasi posizione dell'area di gioco colpendo la palla che si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete, né può "alzare" la palla stando all'interno della sua zona d'attacco, se un compagno di squadra di conseguenza completa un attacco colpendo la palla che si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete.

Dietro questa decisione della FIVB la necessità di rafforzare la difesa per contrastare lo strapotere dell'attacco, in particolare con l'avvento dell'attacco dei difensori, migliorando la spettacolarità con le difese di questo specialista, soprattutto su palle velocissime.

Il campo di gioco

Il primo campo di gioco nel 1895 misurava 15,25 x 7,62 m.

Fu nel 1920 che le misure furono portate definitivamente a 9 x 18 m.

Nel 1996 le linee delimitanti la "zona d'attacco" sono prolungate oltre le linee laterali di 1,75 m con dei tratteggi di 15 cm distanti tra di loro di 20 cm.

La tecnica dell'attacco dei difensori, porta questi ad attaccare anche oltre le linee

the ball while being inside his/her front zone, if a team-mate consequently completes an attack hit by hitting the ball that is fully above the top of the net.

This decision taken by the FIVB was due to the need to strengthen the back row positions in order to curb the predominance of front row positions, in particular with the introduction of the attack by the back row players thus improving the spectacular nature of the game with the advent of this defensive player, most of all on very fast balls.

The playing court

In 1895 the dimensions of the first playing court were 15.25x7.62.

In 1920 its dimensions were finally increased to 9x18 m.

In 1996 the lines marking the boundaries of the "attack-line" were extended beyond the side-lines by 1.75 m with 15 cm markings at a distance of 20 cm from each other.

The attack by the back row players leads them to attack even beyond the side-lines, in the free zone, where the marking becomes a point of reference for the athlete and for the referees who have to assess whether the playing action is taking place within the regulation-sized markings.

perimetrali, nella zona libera, dove la linea tratteggiata diventa un riferimento per l'atleta e per gli arbitri che debbono valutarne la validità regolamentare.

L'altezza della rete

Nel 1916 l'altezza della rete dal suolo fu stabilita in 2,40 m.

Nel 1947 la neonata FIVB stabilì definitivamente che l'altezza per gli uomini doveva essere 2,43 m e per le donne 2,24 m.

Il muro

Nel 1938 il muro può essere effettuato con le mani che debbono trovarsi nel proprio spazio di gioco e quindi costituiva fallo quando superavano il piano verticale della rete sopra di essa.

Nel 1951 il muro può invadere oltre la rete, ma dopo aver toccato la palla nel proprio spazio di gioco.

Nel 1964 è permesso al muro che tocca la palla di poterla giocare per una seconda volta consecutiva come secondo tocco di squadra, anche toccandola oltre il piano verticale della rete, nello spazio di gioco opposto.

Nel 1978 la palla di servizio può essere murata, annullando poi tale decisione nel 1984.

Il tocco del muro viene escluso dal conteggio dei tre tocchi permessi.

Palla contesa sopra la rete

Nel 2007 viene stabilito che la palla toccata contemporaneamente da due o più avversari al di sopra della rete e ciascuno dal proprio spazio, l'azione deve continuare anche se essa resta bloccata tra le mani per un relativamente lungo tempo. In precedenza per questo tocco **simultaneo** tenuto tra le mani opposte, si assegnava il

"doppio fallo" con la ripetizione dell'azione di gioco.

Il servizio

Nel 1923 gli atleti dovevano indossare le maglie numerate, anche per il controllo del turno di servizio a causa dell'adozione del sistema di rotazione in senso orario. Deve servire l'atleta che occupa la posizione di destra della linea di difensori.

Nel 1994 la zona di servizio è stata estesa dai 3 m lato destro ai 9 m della totalità della linea di fondo, delimitata dal prolungamento delle linee laterali.

Nel 1998 è stato eliminato il tentativo di servizio.

L'allenatore

Fin dall'inizio, l'allenatore non ha avuto la possibilità di parlare durante il gioco per dare consigli tecnici, se non durante i tempi di riposo e negli intervalli tra i set.

Nel 1992 l'allenatore e gli altri componenti della panchina possono parlare per dare direttive agli atleti in campo e fuori dal gioco.

Nel 1998 l'allenatore può lasciare il suo posto in panchina ed alzarsi muovendosi vicino al campo di gioco dal prolungamento della linea d'attacco all'area di riscaldamento.

Nel 2004 l'allenatore viene limitato nei suoi movimenti davanti alla propria panchina, con una linea tratteggiata che va dal limite del prolungamento della linea d'attacco (1,75 m) fino alla linea di fondo. L'allenatore non può superare questa nuova linea verso il campo di gioco.

Il velo

Per la prima volta nel 1959 entra in vigore il divieto di nascondere il servizio agli avver-

The net's height

1916: the height of the net from the ground had to be 2 m.

In 1947 the young FIVB finally established that the height had to be 2.43 m for men and 2.24 m for women.

Blocking

1938: while blocking the athletes could use their hands, which had to be located within their playing space and therefore a fault was committed whenever they exceeded the vertical axis of the net above it.

1951: while blocking the players could penetrate the net, but after touching the ball in their own playing space.

1964: while blocking the players touching the ball were allowed to play it for a second time in a row as second team hit, even hitting it beyond the vertical axis of the net, in the opponent's playing space.

1978: the service ball could be blocked but this decision was reversed in 1984.

Block contacts are not included among the three hits allowed.

Complémento Europeo Roma 1948
Complémento Europeo Roma 1948





Un "muro" del capitano italiano Montanari al Campionato Europeo del 1948 al Foro Italico
Un "muro" del capitano italiano Montanari al Campionato Europeo del 1948 al Foro Italico

Simultaneous contacts over the net

2007: if the ball is touched simultaneously over the net by two or more opponents arranged in their own playing space, the play must continue even in case of relatively extended contact with the ball. Previously a simultaneous extended contact with the ball by the opponents corresponded to "double fault" and the playing action was repeated.

Service

1923: the players had to wear numbered jerseys, also to check the service order as a result of the introduction of the clockwise rotation system. The back right player must serve.

In 1994 the service zone was extended from the 3 metres on the right side to the 9 metres of the totality of the end-line marked by the extension of side-lines.

In 1998 service attempt was eliminated.

The coach

At the beginning the coach was not been allowed to talk during the game to give technical instructions, unless during time-outs and in the intervals between the sets.

1992: the coach and the other bench members were allowed to talk to give instructions to the players on the court and out of the game.

1998: the coach was allowed to leave his seat on the bench and standing up waiting near the playing court from the extension of the attack-line to the warm-up area.

2004: the coach was allowed to make limited movements in front of his bench, with a marked line going from the extension of the attack-line (1.75 m) to the end-line. The coach is not allowed to go beyond this new line towards the playing court.

Screening

In 1959 it was established for the first time that the players of the serving team were not allowed to prevent their opponents from seeing the path of the ball during service (screening fault). Previously the players of the serving team were allowed to prevent their opponents from seeing the path of the ball during service, even with jumps or movements of the body or of the arms.

The centre-line and the penetration into the opponent's space

The centre-line separating the two playing areas was introduced in 1922 and it was a fault if the player touched it with any part of the body.

1959: the centre-line could be touched with the foot, a fault is committed only if the

sari (fallo di velo). In precedenza era permesso di nascondere il servizio agli avversari, anche con salti e movimenti del corpo e delle braccia.

La linea centrale e le invasioni del terreno avverso

La linea centrale che divide i due campi di gioco fu introdotta nel 1922 e costituiva fallo il toccarla con qualsiasi parte del corpo.

Nel 1959 la linea centrale può essere toccata con i piedi, è fallo solo se il/i piede/i supera completamente la linea centrale verso il campo opposto, anche per la proiezione del/i piede/i sulla linea centrale stessa.

Nel 1996 anche le mani possono toccare e superare la linea centrale, purché una sua parte dal polso in avanti tocchi o sia proiettata sulla linea stessa.

Nel 2009 resta valida la regola della invasione dei piedi nel campo opposto, ma le altre parti del corpo possono toccare il campo opposto se non interferiscono sul gioco, altrimenti resta il fallo di invasione.

Il punteggio

1916: limite di 15 punti, al meglio dei 3 set.
1922: limite di 15 punti con almeno due punti consecutivi di vantaggio.

1988: il 5° set si gioca al tie-break con il sistema del rally-point (ogni azione di gioco 1 punto), con il limite massimo di 17 punti, anche 17-16.

1992: il sistema del 5° set fu modificato introducendo i 2 punti minimi di vantaggio anche dopo il 16-16.

La decisione fu assunta dal Congresso Mondiale a seguito della inopinata sconfitta della Nazionale Italiana per 17-15 contro l'Olanda nei "quarti" dei Giochi Olimpici

foot/feet fully goes/go beyond the centre-line towards the opponent's space, also for the projection of the foot/feet on the centre-line.

1996: the hands could touch the centre-line even going beyond it, provided that a part of the wrist moved forward touches or is projected on the centre-line.

In 2009 the rule of the foot penetration into the opponent's side is still in force, but the other parts of the body are allowed to touch the opponent's space if they don't affect the game, otherwise penetration corresponds to a fault.

Scoring system

1916: the winner is the team that first scores 15 points, playing best of 3 sets.

1922: the winner is the team that first scores 15 points, with a minimum lead of 2 consecutive points.

1988: the 5th set with the tie break system with the rally-point system (each playing action 1 score), with the point limit reached at 17, even 17-16.

1992: the 5th set system was changed by introducing the minimum lead of 2 points even after a 16-16 tie.

The decision was taken by the World Conference as a consequence of the

maschili svoltisi a Barcellona.

Nel 1998 viene adottato il "Rally Point System" per tutti i set giocati. Per i primi quattro set il punteggio limite è stabilito a 25 con un vantaggio di almeno 2 punti, per il 5° set il limite è stato confermato a 15 punti.

La ragione vera di questo cambiamento, avvenuto dopo due anni di sperimentazioni, è quella di contribuire a dare un senso di spettacolo e di incertezza estrema al gioco della pallavolo, nonché di limitare il tempo totale delle gare, anche e soprattutto a scopi televisivi. Un'altra ragione è quella della comprensione da parte del pubblico, specialmente quello neofita, del progredire del punteggio.

I tocchi della palla

Nel 1916 un atleta dopo aver toccato la palla, può ritoccarla solo dopo che un altro l'ha a sua volta toccata.

Nel 1920 ogni squadra può toccare la palla non più di tre volte per inviarla nell'altro campo.

Nel 1942 la palla può essere toccata con qualsiasi parte del corpo al di sopra della cintura.

Nel 1995 la palla può essere toccata o toccare ogni parte del corpo dell'atleta, compreso i piedi.

Primo tocco di squadra

Nel 1994 viene eliminato il fallo di "doppio tocco" sul primo tocco di squadra della palla che proviene dal campo opposto da servizio, attacco, muro sia avverso che proprio: il doppio tocco non è falloso se colpisce più parti del corpo dello stesso/a atleta in modo consecutivo e veloce nella stessa azione dell'atleta stesso/a.

unexpected defeat of the Italian National Team which lost 17-16 against Holland in the "quarter-finals" of the Olympic Men's Tournament played in Barcelona.

The "Rally Point System" for all sets played was introduced in 1998. For the first four sets the point limit is reached at 25 points with a minimum lead of 2 points, while for the 5th set at 17 points.

The actual reason for this change, which was implemented after two years of tests, is to make volleyball spectacular and full of highly unexpected occasions, as well as to reduce the total duration of the matches, most of all with a view to TV broadcasting. Another reason is to help spectators, most of all neophytes, to understand the changes in the scoring.

Playing the ball

1916: after playing the ball, an athlete may play it again just after another athlete has touched it.

1920: each team can play the ball no more than three times to send it to the opponent's space.

1942: the ball can be played with any part of the body above the belt.

1995: the ball can touch or be touched by any part of the athlete's body, including feet

La palla

La palla è stata sempre di colore bianco e con l'involucro di cuoio.

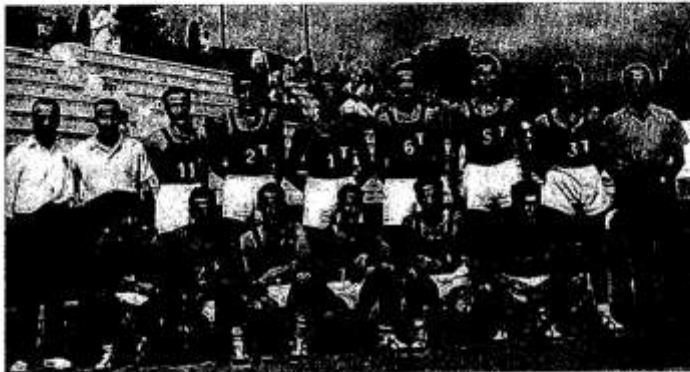
Nel 1912 pesava da 7 a 9 ounces (196-252 gr.), con una circonferenza di 26 inches (66 cm).

Nel 1916 il peso della palla era stato portato a 8-10, nel 1925 a 9-10 ounces.

Nel 1996 il peso da 260 a 280 gr., la circonferenza 65-67 cm, la pressione passa da 0.41-0.45 a 0.30-0.325 kg/cm².

La minore pressione interna della palla ha lo scopo di diminuirne il rimbalzo e quindi una minore velocità in risposta ai colpi degli atleti, per facilitarne la più spettacolare difesa.

Nel 2000 la palla diviene colorata, con le stesse caratteristiche di peso, circonferenza e pressione, ma l'involucro può essere di cuoio soffice o di materiale sintetico approvato dalla FIVB.



l'Italia medaglia di bronzo agli Europei del 1948
l'Italia medaglia di bronzo agli Europei del 1948

First team hit

The "double contact" fault on the first team hit aimed at touching the ball coming from the opponent's side as a result of service, attack hit, both own and opponent's block was abolished in 1994. Double contact is no fault if the ball hits more part of the athlete's body in a succession and in a fast manner in the same action of the athlete.

The ball

The ball has always been white and provided with a leather case.

In 1912 its weight ranged between 7 and 9 ounces (196-252 grams) and its circumference was 26 inch (66 cm).

In 1916 the weight of the ball increased to 8-10 ounces, in 1925 to 9-10 ounces.

In 1996 the weight increased from 260 to 280 grams, the circumference to 65-67, the pressure decreased from 0.41-0.45 to 0.30-0.325 kg/cm².

The inside pressure of the ball has been reduced in order to reduce rebounds and therefore, when hit by the athletes, the ball is slower, thus facilitating a more spectacular defence.

In 2000 colours appeared on the ball, weight, circumference and pressure values

Tempi di riposo

Già dall'inizio furono previsti 3 time-out, che nel 1925 divennero due per ciascun set della durata di 60"

Nel 1957 i due tempi di riposo furono portati a 30".

Nel 1998 sono stati introdotti due tempi di riposo tecnici (TTO) al raggiungimento dell'8° e del 16° punto nei primi 4 set, non sono previsti nell'eventuale 5° set. La durata di questi tempi automatici è di 60" e si aggiungono a quelli a richiesta degli allenatori, che restano 2 per ogni set e per ogni squadra della durata di 30" ciascuno.

Recupero della palla nella zona libera opposta

Nel 1996 la palla che viene inviata verso la "zona libera" opposta passando totalmente o parzialmente al di fuori dello "spazio di passaggio", può essere recuperata da un

remained the same, but the ball can be provided with either a flexible or with a synthetic leather case approved by the FIVB.

Time-outs

Three time-outs were applied at the beginning, in 1925 their number was reduced to two time-outs, lasting 60 seconds each, for each set.

In 1957 the duration of the two-time outs was reduced to 30 seconds.

Two technical time-outs (TTO) were introduced in 1998. They are applied when the leading team reaches the 8th and 16th points in the first four sets, while they are not applied in the 5th set. These automatic technical time-outs last 60 seconds and they are added to the time-outs of 30 seconds each requested by the coaches, no more than 2 for each set and for each team.

Playing back the ball within the opponent's free zone

1996: the ball that penetrates into the opponent's "free zone" running totally or partly out of the "crossing space" may be played back by an athlete of the same time without penetrating the opponent's playing space and sent to the player's space provided

atleta della stessa squadra, senza invadere il campo opposto, ed inviata verso il proprio campo facendola passare ancora dallo stesso lato ed ancora all'esterno dello spazio di passaggio, totalmente o parzialmente.

La decisione fu assunta per un fatto avvenuto durante il Grand Galà pre-olimpico di Barcellona del 1992, in cui la Nazionale Italiana incontrava il Resto del Mondo: l'atleta GIANI recupera la palla indirizzata in ricezione dietro il palo della rete, ma al momento del tocco essa aveva attraversato completamente il piano verticale della rete e quindi il 1° arbitro, giustamente, sanzionò il fallo. L'azione interrotta era piuttosto spettacolare ed il pubblico dimostrò il proprio disappunto per la decisione arbitraria. Da qui la decisione di privilegiare la spettacolarità dello sport pallavolistico con questa nuova Regola.

Le antenne

Per delimitare lo "spazio di passaggio" sopra la rete, nel 1968 vengono poste due "antenne" alla distanza di 20 cm dall'esterno delle bande laterali; quando la palla tocca l'antenna o vi passa sopra o esternamente, si deve sanzionare palla fuori non appena essa attraversa completamente il piano verticale della rete. Ogni antenna è lunga 1,80 m e la parte che sporge sopra la rete (80 cm) è colorata alternativamente ogni 10 cm di colore preferibilmente bianco e rosso. Le antenne fanno parte della rete e quindi se toccate dagli atleti è fallo.

Nel 1976 le antenne sono poste esattamente nella parte esterna di ciascuna banda laterale, perpendicolarmente all'esterno della linea laterale, una da un lato e l'altra dall'altro lato della rete.

that it crosses the net plane again totally or partly out of the crossing space on the same side of the court.

The decision was taken after an event happened at Barcelona Pre-Olympic Grand Gala in 1992, in which the Italian National Team played against the Rest of the World. The athlete GIANI played back the ball sent behind the plane of the net but while touching it had totally crossed the vertical plane of the net. Therefore the first referee rightly whistled the fault. The action interrupted was quite spectacular and spectators showed they were annoyed at the referee's decision. It was thus decided to give priority to the spectacular nature of volleyball through this new Rule.

The antennae

In order to delimit the "crossing space" over the net, in 1968 two "antennae" were placed at the outer edge of each side band and were located 20 cm away from each other. When the ball touches the antenna or passes over it or externally, the ball is "out" as soon as it fully crosses the vertical axis of the net. Each antenna is 1.80 m long and the part of antenna extending above the net (80 cm) is marked with 10 cm stripes



Tocco della rete

Fin dall'inizio, toccare la rete è stato sempre e comunque fallo.

Nel 1994 viene stabilito che "Toccare la rete non è fallo, eccetto quando un giocatore la tocca durante la sua azione di giocare la palla o interferisce con il gioco".

Con questa decisione si è voluto limitare l'incidenza sul gioco di un fallo che normalmente non incide affatto sul gioco stesso e che, invece, smorza lo spettacolo senza che i più abbiano riscontrato il fallo assolutamente lieve. Il "toccare la rete non è fallo" si riferisce, naturalmente, a quei tocchi che

of contrasting colours, preferably red and white. The antennae are part of the net and therefore if the athletes touch them they commit fault.

In 1976 it was established that the antennae had to be placed exactly at the outer edge of each side band, perpendicularly outside the side-line, on the opposite sides of the net.

Touching the net

It has been established since the beginning that touching the net is a fault.

In 1994 it was established as follows: "Touching the net is no fault, except when a player touches it while he/she is playing the ball or when it interferes with the play".

The purpose of this decision was to reduce the incidence on the play of a fault that usually does not affect the play itself and that on the contrary makes it less spectacular remaining unnoticed to most people. The expression "Touching" the net is no fault refers of course to accidental contacts. The International Coaches' Commission has particularly supported this decision.

In 2009, as a result of the considerations above it was stated that the net can be

avvengono accidentalmente. È stata in modo particolare la Commissione Internazionale degli Allenatori che a più riprese ha spinto verso tale modifica.

Nel 2009, con le stesse motivazioni, si è allargata la possibilità del tocco di rete definendolo non fallo se non interferisce con il gioco o non se ne trae vantaggio. In questo ambito, comunque, l'atleta che tocca la banda superiore della rete commette sempre fallo se è intento a giocare la palla.

Sostituzioni

Nel 1982 viene stabilito che a fronte di una richiesta di sostituzione irregolare, essa deve essere respinta ed assegnato un tempo di riposo alla squadra in difetto.

Nel 1998 la richiesta di una sostituzione irregolare viene respinta e viene assegnato un "ritardo di gioco".

Nel 2006 nella gare della World League si è sperimentato il nuovo sistema di sostituzione, detto **veloce**, il quale non prevede la richiesta dell'allenatore, ma il semplice porsi nella **zona di sostituzione** del/dei giocatori che debbono entrare in gioco al posto di altri in campo. **Tale sistema è stato adottato dalla FIPAV nei Campionati di Serie A 2007/08.**

Il Congresso Mondiale FIVB del 2008 ad Dubai ha inserito nelle Regole di Gioco 2009/2012 la **sostituzione veloce**, adottata in Italia per tutti i campionati.

touched if this action does not interfere with play or there is no advantage. However, in this regard the athlete touching the upper strip of the net always commits a fault if he/she is about to play the ball.

Substitutions

In 1982 it was stated that in case of irregular substitution, this must be rejected and the other team is given a time-out.

In 1998 it was stated that irregular substitutions had to be rejected and the team had to be sanctioned for a delay.

In 2006, the new substitution system, called **fast**, was tested during the World League matches. According to this system, the substitution does not have to be requested by the coach, but the player/s who has/have to enter the game to occupy the positions of other players on the court just have to reach the substitution zone. **Such system was adopted by the Italian Volleyball Federation during the Serie A, 2007/2008 League.**

At the FIVB World Conference held in 2008 in Dubai, it was decided to include the **fast substitution** system, adopted in Italy for all Leagues, in the Rules of the Game for 2009/2012.

In Italia lo sport più praticato e più seguito dai fans e dai media è senz'altro il football, come nella stragrande maggioranza dei Paesi nel mondo, ma la Pallavolo rappresenta una realtà del tutto peculiare e positiva anche per la sua adattabilità ad essere praticato anche nelle scuole, così come in spazi di non grandi dimensioni, a tutti i livelli, ed essere nel contempo lo sport più praticato a livello femminile.

Uno sport amato dai giovani e dai meno giovani, con alti contenuti di FairPlay che lo pongono come uno dei più formativi per quanto riguarda l'aspetto sociale e della vita di gruppo.

Il gioco della pallavolo, per sua natura, infatti si basa sul principio di collaborazione, rispetto di sé e degli altri, assenza di contatto tra avversari e quindi di possibili atteggiamenti aggressivi; è uno sport in cui il migliore non può non vincere.

In forma proiettiva anche gli spettatori vivono lo spettacolo e la competizione sempre con atteggiamenti reciprocamente rispettosi e non aggressivi: è proprio l'atmosfera che si respira in un palasport durante un incontro di volley ad escludere aggressività anche in presenza di forte agonismo.

Va detto che a fronte di circa due milioni di praticanti amatoriali, non tesserati, ci sono in Italia circa 360.000 atleti tesserati, per 4.900

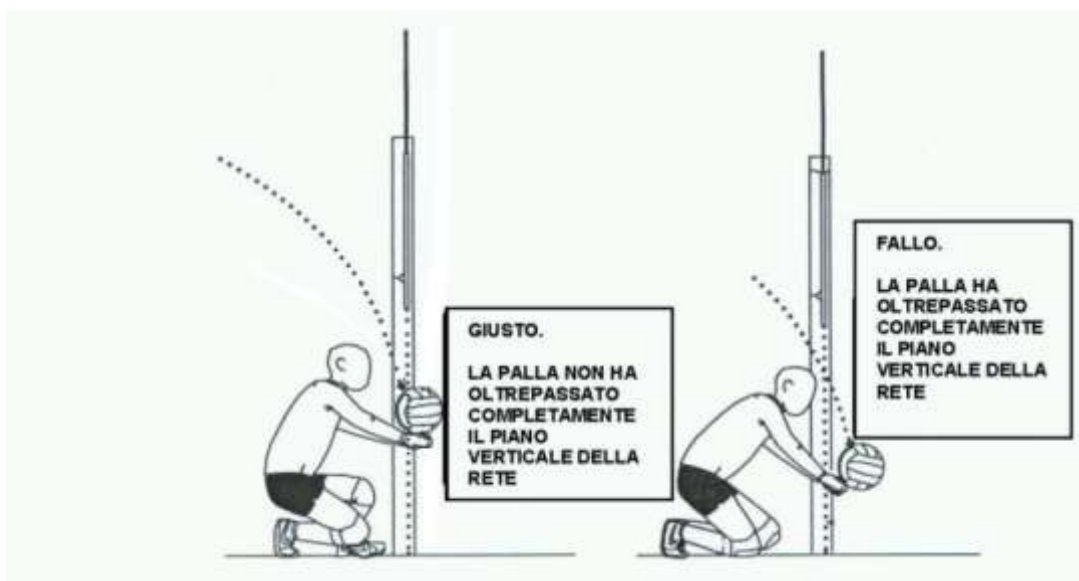
società affiliate, di cui 260.000 femmine e 100.000 maschi, i quali partecipano agli innumerevoli campionati che si svolgono lungo l'intero "stivale".

Nello stesso tempo a livello Provinciale, quindi Regionale ed infine Nazionale, vengono disputati i Campionati Giovanili, suddivisi per le diverse fasce d'età.

La storia della Pallavolo italiana parla del primo Campionato Italiano Maschile svoltosi nel 1946, conquistato dalla ROBUR Ravenna; ugualmente il Campionato Italiano Femminile viene disputato nel 1946, nel quale primeggiò la AMATORI Bergamo.

Oggi siamo al 65° Campionato assoluto, sia maschile, che femminile. La statistica degli scudetti conquistati per Città vede in testa Modena, indiscussa culla del volley italiano, e non solo, con 23 scudetti, seguita da Treviso con 9 e Parma con 6; in campo femminile troviamo ancora Modena con 13 scudetti, seguita da Ravenna con 11 scudetti consecutivi e Bergamo con 10.

La lettura dei dati ci racconta di uno sport con aree territoriali di grande tradizione che comunque nel tempo hanno visto allargare i propri confini su realtà sempre più vaste. Alla Emilia Romagna si sono aggiunte, via, via il Piemonte, la Lombardia e la Toscana, con il Veneto, Lazio e Sicilia.



PENALIZZAZIONE CONTEMPORANEA ALLE DUE SQUADRE

Nel caso in cui il 1° arbitro assegni nello stesso tempo una penalizzazione ad entrambe le squadre, non importa in quale ordine, la squadra al servizio è penalizzata per prima e poi quella in ricezione.

In questo caso:

1. La squadra al servizio perde l'azione, punto alla squadra in ricezione;
2. La squadra in ricezione ruota di una posizione. Quindi perde a sua volta l'azione, punto alla squadra originalmente al servizio;
3. La squadra originalmente al servizio ruota di una posizione e deve servire con il giocatore di posizione 2 ruotato. I punti assegnati sono 1 – 1;
4. Il punteggio finale è valido al momento in cui entrambe le squadre sono state penalizzate.

Quindi una doppia penalizzazione a 24-25 non porta alla fine del set per 24-26, ma il gioco riprenderà dopo la seconda penalizzazione al punteggio di 25-26.

Se l'assegnazione delle due penalizzazioni non è contemporanea, si segue temporalmente l'evolversi degli eventi.

Ad esempio la squadra A riceve una penalizzazione che viene trascritta a referto, successivamente viene accordato un TO e la squadra B riceve a sua volta la penalizzazione. Evidentemente i punti assegnati sono 1-1, la squadra B aveva già ruotato, la squadra A dovrà ruotare per poi eseguire il servizio.

ATLETI/E ITALIANI/E NEI CAMPIONATI DI SERIE A1 E A2 (COPPA ITALIA COMPRESA)

MODALITA' OPERATIVE PER LA S. A. 2011/2012

**LIMITAZIONE TESSERAMENTO E UTILIZZO ATLETI STRANIERI
UNDER 23/M
E UNDER 22/F NEI CAMPIONATI DI SERIE A1 e A2**

**OBBLIGO DI PARTECIPAZIONE DI ATLETI/E ITALIANI/E
NEI CAMPIONATI DI SERIE A1 e A2
(Coppa Italia e Supercoppa compresa)**

OBIETTIVO

Obiettivo del presente documento è di semplificare e ridurre, laddove possibile, la casistica relativa alla gestione del numero di italiani/e in campo e delle Over19/Under 22 straniere nei campionati femminili.

E' esclusa dalla presente dissertazione la gestione dei cambi illimitati per gli Under 23 (M) e Under 21 (F) che rimane la stessa delle passate stagioni, che si allega per comodità.

NORMATIVA

ITALIANI/E IN CAMPO

- A1/M** Almeno **3 italiani sempre in campo** su 7 (sestetto + LIBERO) (*)
- A2/M** Almeno **5 italiani sempre in campo** su 7 (sestetto + LIBERO) (*)
- A1/F** Almeno **6 italiane a referto** delle quali almeno **3 sempre in campo** su 7 (sestetto + LIBERO) (*)

Sanzioni previste

In caso di mancanza del numero richiesto delle atlete italiane iscritte a referto in serie A1/F e relativa Coppa Italia, la società verrà sanzionata con una multa di € 1.000,00 che verrà applicata per ogni atleta mancante e per ogni gara.

- A2/F** Almeno **5 italiane sempre in campo** su 7 (sestetto + LIBERO) (*)

(*) Qualora il LIBERO non sia presente a referto, l'obbligo degli atleti/e sempre in campo diventa di 2 italiani su 6 per la serie A1/M, 4 italiani su 6 per la serie A2/M, 2 italiane su 6 per la serie A1/F e 4 italiane su 6 per la serie A2/F.

Inoltre nel caso in cui ambedue i Liberi sono italiani/e o che la società iscriva a referto un solo Libero di nazionalità italiano/a, ai fini del conteggio degli italiani/e in campo, la figura del Libero verrà considerato come italiano/a mentre nel caso in cui i due Liberi sono stranieri/e o anche uno solo è straniero/a, ai fini del conteggio degli italiani/e in campo, la figura del Libero verrà considerato come straniero/a.

ATLETI/E UNDER

MASCHILE

L'unico obbligo per le società di serie A1 e A2 è quello di iscrivere a referto almeno un atleta Under 23 italiano (nati negli anni 1989 e successivi).

Nota bene: le società di serie A1 e A2 che hanno almeno 3 atleti che partecipano alla attività agonistica con le squadre del Club Italia, sono esentate dal suddetto obbligo.

Sanzioni previste

In caso di mancanza dell'atleta Under 23 italiano iscritto a referto, la società verrà sanzionata con una multa di € 5.000,00 che verrà applicata per ogni gara.

FEMMINILE

E' possibile il tesseramento di una sola atleta straniera Over19/Under 22 (nata nel 1990-91-92-93).

L'utilizzo di tale atleta è vincolato al fatto che sia schierata in campo contemporaneamente ad una atleta Under 22 italiana (nata negli anni 1990 e successivi).

Ovviamente tale vincolo è sempre soddisfatto nel caso la squadra schieri un solo libero e questi sia Under 22 italiana o schieri entrambi i liberi e queste siano ambedue Under 22 italiane; mentre nel caso la squadra schieri entrambi i liberi e soltanto uno è un'atleta Under 22 italiana la normativa non è rispettata.

Nel caso l'atleta Over19/Under 22 straniera svolga la funzione di uno dei due liberi DEVE ESSERE SEMPRE IN CAMPO una atleta UNDER 22 ITALIANA.

N.B.: nei casi in cui le atlete Under Italiane e straniere svolgano le funzioni del Libero, fermo restando le pregiudiziali su dette, la normativa è sempre rispettata anche nelle singole azioni in cui il Libero in base alle Regole di Gioco deve essere fuori dal campo.

Le atlete Under 22 straniere già tesserate nelle stagioni 2008/2009 e precedenti di cui sarà fornito il relativo elenco a tutti gli Arbitri e Delegati Tecnici, non sono considerate tali ai fini dell'obbligo suddetto e pertanto possono entrare in campo nelle gare di A1F e A2F senza che vi sia in campo contemporaneamente una Atleta Italiana Under 22 in campo.

Ovviamente le società che schierano queste atlete, possono avere tesserata un'altra Atleta Straniera Over 19 / Under 22 che, non facendo parte del suddetto elenco, può essere utilizzata soltanto se contemporaneamente sia schierata una atleta under 22 italiana.

Le squadre di A1 che a partire dalla stagione 2011/2012 si impegnano, prima dell'inizio del campionato, a schierare in tutte le gare del Campionato (Coppa Italia e Supercoppa comprese) almeno 4 italiane sempre in campo su 7 (sestetto+libero), non dovranno rispettare alcun vincolo relativamente all'utilizzo di atlete straniere Under 22.

GESTIONE NUMERO ITALIANI/E IN CAMPO E ATLETI/E UNDER

In linea di principio la **casistica** prodotta, e di seguito riportata, viene limitata principalmente a tre casi:

A. non rispetto, in occasione delle sostituzioni, del numero di italiani/e in campo e/o della Under 22 Italiana in presenza della Over19/Under 22 straniera;

B. inadempienza, relativa al numero di italiani/e in campo e alle Over19/Under 22 straniere, riscontrata durante il gioco o a fine set/gara.

C. infortunio alla Under 22 italiana in presenza della Over19/Under 22 straniera.

VERIFICA DA PARTE DI DT e ARBITRI (pre-gara)

SITUAZIONE 1. Per la **serie A1** se la Società si è impegnata a schierare **in campo almeno 4 italiane** su 7 (Informativa ad inizio stagione a cura dell'Ufficio Campionati).

SITUAZIONE 2. Over19/Under22 inserita nella LISTA prodotta da Ufficio Tesseramento/Campionati.

SITUAZIONE 3. Over19/Under22 straniera non rientrante nella lista su menzionata:

1. se iscritta come una dei due liberi DEVE ESSERE SEMPRE IN CAMPO una atleta Under22 ITALIANA.

2. se il solo libero o entrambi i liberi sono Under22 italiane NESSUN VINCOLO su utilizzo.

3. può giocare se e solo se una Under22 italiana è contemporaneamente PRESENTE in CAMPO.

VERIFICA DA PARTE DEL DT (durante la gara)

SITUAZIONE 1.

Per la **serie A1** se la Società si è impegnata a schierare e schiera **in campo almeno 4 italiane** su 7 **nessun vincolo** ad utilizzo della Over19/Under22 straniera.

Se durante le sostituzioni tale numero non dovesse essere rispettato ed è presente Over19/Under 22 straniera si va a contravvenire la norma sul numero di italiani in campo (*vedi Casistica A*).

Nel caso di non presenza di Over19/Under 22 la squadra potrà disputare la gara con 3 italiane sempre in campo su 7 (sestetto + LIBERO), ma tale situazione dovrà essere annotata nelle Osservazioni con la dicitura “ Squadra X, impegnata a schierare in campo almeno 4 italiane su 7, con 3 italiane” indicando set e punteggio.

SITUAZIONE 2

Nessuna casistica a riguardo.

SITUAZIONE 3.

3.1 Over19/Under22 straniera iscritta come una dei due liberi presenta il VINCOLO: Under22 Italiana SEMPRE IN CAMPO.

La sostituzione dell'under 22 italiana può avvenire solo con un'altra under 22 italiana

☐ *Se durante le sostituzioni non dovesse essere rispettata la presenza dell'Under 22 italiana si applica Casistica A.- rispetto del numero italiani/e in campo e Over19/Under22 straniera*

☐ *Inoltre se tale sostituzione non può avvenire nei modi regolamentari l'atleta straniera Over 19/Under22 dovrà uscire dal gioco e l'allenatore, nel caso tale atleta straniera Over 19/Under22 ricopra il ruolo di unico libero, avrà la possibilità di ridesignare il nuovo libero.*

3.2 se il solo libero o entrambi i liberi sono Under 22 italiane NESSUN VINCOLO su utilizzo Over19/Under22 straniera.

☐ *Se **under 22 italiana agisce come unico libero**, in caso di infortunio, non potendo ridesignare come libero altre atlete italiane Under 22, l'atleta straniera Over19/Under22 dovrà uscire dal gioco e dovrà essere sostituita nei modi regolamentari. Solo nel caso in cui non sia possibile tale sostituzione regolamentare, si deve accordare una sostituzione eccezionale con un'altra atleta in panchina. Nel caso neanche tale sostituzione eccezionale fosse possibile la squadra sarà dichiarata **INCOMPLETA** per il set o la gara (regola 6.4.3).*

3.3 Over19/Under22 straniera può giocare se e solo se una Under 22 italiana è contemporaneamente PRESENTE in CAMPO.

☐ *Se durante le sostituzioni non dovesse essere rispettata la presenza dell'Under 22 italiana si applica Casistica A.- rispetto del numero italiani/e in campo e Over19/Under22 straniera.*

☐ *Nel caso di infortunio dell'atleta italiana UNDER 22 in campo si effettua la sostituzione regolamentare o eccezionale con una delle atlete italiane Under 22 in panchina in quel momento;*

☐ *Inoltre se tale sostituzione non può avvenire l'atleta straniera Over 19/Under22 dovrà uscire dal gioco venendo sostituita da un'altra atleta compatibilmente con gli altri obblighi. Nel caso in cui non sia possibile tale sostituzione regolamentare, si deve accordare una sostituzione eccezionale con un'altra atleta in panchina. Nel caso neanche tale sostituzione eccezionale fosse possibile la squadra sarà dichiarata **INCOMPLETA** per il set o la gara (regola 6.4.3).*

Casistica A. - rispetto del numero italiani/e in campo e Over19/Under22 straniera

Gare di A1 . Nel caso di richiesta di sostituzione che porterebbe a contravvenire alla normativa del numero di italiani/e in gioco o dell'Under22 italiana, il DT che lo rileva, anche con l'ausilio del referto elettronico, DEVE informare prontamente il 2° arbitro.

Il 2° arbitro DEVE respingere la richiesta di sostituzione, anche se già riportata dal segnapunti sul referto e fa annotare nelle osservazioni la dicitura " richiesta di sostituzione tesa a superare il numero previsto di italiani/e in campo" o "richiesta di sostituzione tesa a non prevedere presenza di under22 italiana in campo", riportando punteggio e set.

Il 1° Arbitro assegna un "ritardo di gioco" alla squadra in difetto, con le conseguenze regolamentari previste (R.16.1 e 16.2).

Il 1° arbitro riporterà l'accaduto sul rapporto di gara.

Gare di A2 . Il DT è responsabilizzato così come per la A1, anche in assenza del supporto del referto elettronico, e quando ravvisa che la richiesta di sostituzione che porterebbe a contravvenire alla normativa relativa al numero di italiani/e in gioco e dell'Under22 italiana , DEVE informare prontamente il 2° arbitro e **si DEVE procedere come sopra descritto per la A1**. Nella circostanza il 2° arbitro **ha il compito di verificare** sul referto cartaceo quanto evidenziato del DT.

Casistica B .- inadempienza, relativa al numero di italiani/e in campo e alla Over19/Under 22 straniera, riscontrata durante il gioco e/o a fine set/gara.

Se l'irregolarità non dovesse essere rilevata al momento della richiesta di sostituzione ed il giocatore/giocatrice che supera il limite imposto dalle regole prende parte alla gara, gli arbitri, su segnalazione del Delegato Tecnico, che potrà aver raccolto tale informazione dal Segnapunti o da altri partecipanti all'incontro, dopo la verifica del fatto, debbono procedere come di seguito:

la squadra in difetto perde l'azione di gioco in corso;

la sostituzione è rettificata;

tutti i punti conseguiti dalla squadra nella posizione di difetto sono tolti, restando validi quelli eventualmente conquistati dalla squadra avversaria

Sanzioni previste

Alla squadra in sede di omologa verrà inflitta una sanzione economica di € 2.500,00 nel caso l'irregolarità è riferita al numero di atleti/e italiani/e in campo e di € 1.000,00 se l'irregolarità è riferita all'utilizzo dell'atleta Over19/Under 22 straniera e alla contemporanea presenza dell'atleta italiana Under 22.

Se l'irregolarità dovesse essere rilevata a fine set (gioco non ripreso) o a fine gara (non ancora chiusa) vale la procedura sopra riportata (punti 2 e 3) se la squadra in difetto ha vinto set o gara. Se tale irregolarità avvenuta in precedenza dovesse essere rilevata durante i set successivi (gara in corso) o a fine gara (gara chiusa), tale circostanza dovrà essere riportata nel rapporto di gara.

Sanzioni previste

Alla squadra in sede di omologa verrà inflitta una sanzione economica di € 5.000,00 nel caso l'irregolarità è riferita al numero di atleti/e italiani/e in campo e di € 2.500,00 se l'irregolarità è riferita all'utilizzo dell'atleta Over19/Under 22 straniera e alla contemporanea presenza dell'atleta italiana Under22

- che per le gare di A1-A2/M, L2 sia un atleta di nazionalità italiana e che per le gare di B1 e B2, L2 sia nato nel 1991 e seguenti per la maschile e nata nel 1993 e seguenti per la femminile;
- che i 2 "libero" indossino una divisa contrastante con quella degli altri compagni; è data facoltà alle società differenziare anche la divisa del 2° libero da quella del 1° libero.

Il segnapunti dovrà riportare sul referto il "1° libero" nella riga dell'elenco riservata al LIBERO (riportando accanto L1), ed il "2° libero" nella 12ª riga dell'elenco della squadra (riportando accanto L2).

Nel caso si utilizzi il nuovo referto di gara, nel quale nel box SQUADRE in basso a sinistra ci sono due righe nello spazio riservato LIBERO ("L"), sulla prima riga si riporta L1, sulla seconda L2

Il segnapunti dovrà riportare sul foglio aggiuntivo (o sugli appositi spazi del referto), ingressi ed uscite dei "libero" utilizzando la seguente procedura (supponiamo che a referto L1 sia l'atleta n. 3 e che L2 sia l'atleta n. 9):

1. all'ingresso in campo di L1 (o L2) al posto dell'atleta n. 10, nella prima casellina vuota riservata ai rimpiazzati per il libero, partendo dalla sinistra, trascriverà: "**10-3**" (l'atleta n. 10 viene rimpiazzato dal libero n. 3);
2. al rientro in campo dell'atleta n. 10 al posto di L1 provvederà a "barrare" tutta la scritta precedente (cambio chiuso ed atleti/e in campo senza libero);
3. nel caso in campo ci sia ancora L1 al posto dell'atleta n. 10 (caso 1) ed entra L2 al posto di L1, aggiungerà accanto alla dicitura precedente "**- 9**", per ottenere "**10 - 3 - 9**" (l'atleta n. 10 viene rimpiazzato dal libero n. 3, il quale a sua volta viene rimpiazzato dall'altro libero n. 9);
4. supponendo di essere nel caso 3, al rientro in campo dell'atleta n. 10 al posto di L2 provvederà a "barrare" tutta la scritta precedente (cambio chiuso ed atleti/e in campo senza libero);
5. supponendo di essere nel caso 3, rientra L1 al posto di L2, aggiungerà accanto alla dicitura precedente "**- 3**", per ottenere "**10 - 3 - 9 - 3**" (l'atleta n. 10 viene rimpiazzato dal libero n. 3, a sua volta viene rimpiazzato dall'altro libero n. 9, a sua volta rimpiazzato nuovamente dal libero n. 3);
6. supponendo di essere nel caso 5, al rientro in campo dell'atleta n. 10 al posto di L1 provvederà a "barrare" tutta la scritta precedente (cambio chiuso ed atleti/e in campo senza libero).

Riassumiamo la procedura nel modo seguente:

- ad ogni ingresso in campo di uno dei "libero":
 - se avviene al posto di un atleta, il rimpiazzo viene registrato in una nuova casellina;
 - se avviene al posto dell'altro libero, il rimpiazzo viene aggiunto accanto al precedente.
- al rientro in campo del giocatore titolare:
 - il rimpiazzo viene registrato barrando insieme tutti gli scambi registrati dalla sua uscita.

6. nel caso in cui una società presenta la lista degli atleti, dove sono riportati due liberi di cui uno è presente e per il secondo viene annunciato l'arrivo in ritardo, nel momento in cui dopo l'inizio dell'incontro il libero s'infortuna e l'altro libero non è ancora arrivato, si possono presentare i seguenti casi:

a) se l'allenatore non chiede la redesignazione, il gioco prosegue senza libero: il libero infortunato può rientrare in gioco se l'infortunio si risolve; se nel frattempo arriva l'altro libero, può prendere parte regolarmente al gioco (subito dopo il suo riconoscimento da parte degli arbitri) indipendentemente dal fatto che l'altro libero sia in condizioni di giocare o no;

b) se l'allenatore chiede la redesignazione (escludendo gli/le atleti/e "under 23/21") preclude all'altro libero (in arrivo) di prendere parte alla gara, perché è stata applicata la regola prevista per la presenza di un unico libero; la gara dovrà continuare con il libero infortunato e rimpiazzato che deve abbandonare il campo e l'area di controllo, mentre il nuovo libero rinominato ricopre tale funzione fino alla fine della gara; l'altro libero, qualora si presenti, non potrà prendere parte alla gara;

il segnapunti dovrà riportare a referto, nello spazio osservazioni, la redesignazione del libero infortunato e che l'altro libero (non presente in campo) non potrà prendere parte alla gara.

Si precisa che il sistema del Libero non è previsto nei Campionati di Categoria Under 13 e 14 M/F e Under 16 M.

L'utilizzo del secondo libero è vincolato dai seguenti limiti di età:

A1/M e A2/M	nessun limite di età
A1/F e A2/F	nessun limite di età
B1/M e B2/M	deve essere UNDER 21 (nati nel 1991 e successivi)
B1/F e B2/F	deve essere UNDER 19 (nate nel 1993 e successivi)
C – D – 1[^] DIV – 2[^] DIV – 3[^] DIV	deve essere UNDER 19 (nati/e nel 1993 e successivi) <i>la norma non è obbligatoria e può essere deliberata dai rispettivi Consigli Regionali sentito il parere delle relative Consulte</i>
UNDER 19/M	limite di età del campionato
UNDER 18/M e UNDER 18/F	limite di età del campionato
UNDER 16/F	limite di età del campionato

Nelle Finali Nazionali il libero e l'eventuale secondo libero possono essere nominati gara per gara e quindi non è obbligatorio che le due figure tecniche siano rivestite sempre dallo/a stesso/a atleta per tutta la durata della manifestazione.

atleti/e “under 23/21” per il resto della gara) ed entrambi/e gli/le atleti/e “under 23/21” infortunati/e dovranno lasciare il campo andando negli spogliatoi.

Gli arbitri, con il supporto del delegato tecnico, sono tenuti, prima della gara, a controllare che le società abbiano indicato distintamente nell’elenco degli atleti per la gara (MODELLO CAMP3) i/le 2 atleti/e “under 23/21”, riportando la lettera U accanto al cognome - nome - numero di maglia.

Il segnapunti provvederà a trascrivere sul referto i numeri dei/delle 2 atleti/e “under 23/21” nella terzultima e penultima riga dell’elenco in presenza del secondo Libero o nell’ultima e penultima in sua assenza, riportando la lettera U accanto al cognome - nome - numero di maglia.

Il Delegato Tecnico, per sua comodità di verifica, potrà utilizzare un altro referto o il modulo aggiuntivo per registrare i dati di proprio interesse.

Nel corso della gara il segnapunti dovrà riportare sul referto (o sul foglio aggiuntivo) ingressi ed uscite dei/delle 2 atleti/e “under 23/21” utilizzando la seguente procedura:

(supponiamo che gli/le atleti/e “under 23/21” a referto siano il/la n. 6 ed il/la n. 12)

- a. nella formazione iniziale è presente l’atleta “under 23/21” n. 6 che viene sostituito dall’altro/a atleta “under 23/21” n. 12: nella prima casellina vuota riservata alle sostituzioni per il libero, partendo dalla destra, trascriveranno: **“6-12”** (*l’atleta “under 23/21” n. 6 viene sostituito dall’atleta “under 23/21” n. 12*);
- b. al rientro in campo dell’atleta “under 23/21” n. 6 al posto dell’altro/a atleta “under 23/21” n. 12, provvederanno a “barrare” tutta la scritta precedente (*cambio chiuso ed atleti/e “under 23/21” in campo secondo la formazione iniziale*);
- c. se l’allenatore richiede la sostituzione dell’atleta “under 23/21” in campo con un/una altro/a atleta in panchina (*termine della possibilità delle sostituzioni illimitate tra i/le 2 atleti/e “under 23/21” per quel set*), provvederanno:
 - a trascrivere la sostituzione richiesta;
 - a cerchiare l’ultima sostituzione tra i/le 2 atleti/e “under 23/21” in modo da indicare il termine della possibilità delle sostituzioni illimitate tra gli/le atleti/e “under 23/21” per il set ed individuare l’unico/a atleta che potrà chiudere la sostituzione concessa;
 - nel caso venga cerchiata una sostituzione non barrata (*in campo non è presente l’atleta “under 23/21” della formazione iniziale*), provvederanno a “barrare” il numero dell’atleta “under 23/21” presente nella casella della formazione iniziale ed a riportare accanto il numero dell’altro/a atleta “under 23/21” (*per ricordarsi che il cambio può essere chiuso solo con l’altro/a atleta “under 23/21” mentre il/la titolare è in panchina*);
- d. se l’allenatore richiede la sostituzione di un/una atleta in campo con l’atleta “under 23/21” in panchina (*termine della possibilità delle sostituzioni illimitate tra i/le 2 atleti/e “under 23/21” per quel set*), provvederanno:
 - a trascrivere la sostituzione richiesta;
 - a cerchiare l’ultima sostituzione tra i/le 2 atleti/e “under 23/21” in modo da indicare il termine della possibilità delle sostituzioni illimitate tra gli/le atleti/e “under 23/21” per il set;
 - nel caso venga cerchiata una sostituzione non barrata (*in campo non è presente l’atleta “under 23/21” della formazione iniziale*), provvederanno a “barrare” il numero dell’atleta “under 23/21” presente nella casella della formazione iniziale ed a riportare accanto il numero dell’altro/a atleta “under 23/21” (*per ricordarsi che in tale posizione per il resto del set c’è l’altro/a atleta “under 23/21” mentre il/la titolare ha effettuato un’altra sostituzione*);

- e. nella formazione iniziale del set non è presente alcun/alcuna atleta “under 23/21”: fanno un cerchio vuoto nella prima casellina vuota riservata alle sostituzioni per il libero, partendo dalla destra, per indicare che non c’è la possibilità delle sostituzioni illimitate tra gli/le atleti/e “under 23/21” per il set;

Esempi di registrazione – casi a, c, d:

Formazioni	Ordine di servizio		Sostituzioni	Punteggio	Turno di servizio	1	INIZIO : SQ. (A) (B)						PUNTI						SQ. (B) (B)						FINE :		PUNTI		1° SET									
	Giocatori titolari N°						Riserve N°		1° 5°		I		II		III		IV		V		VI		I		II		III		IV		V		VI		A	B		
	1°						5°		1 5		1		5		1		5		1		5		1		5		1		5		1		5		1 5		1 5	
	2°						6°		2 6		2		6		2		6		2		6		2		6		2		6		2		6		2 6		2 6	
	3°						7°		3 7		3		7		3		7		3		7		3		7		3		7		3		7		3 7		3 7	
4°		8°		4 8		4		8		4		8		4		8		4		8		4		8		4		8		4 8		4 8						

Esempio di registrazione – caso c:

Formazioni	Ordine di servizio		Sostituzioni	Punteggio	Turno di servizio	1	INIZIO : SQ. (A) (B)						PUNTI						SQ. (B) (B)						FINE :		PUNTI		1° SET									
	Giocatori titolari N°						Riserve N°		1° 5°		I		II		III		IV		V		VI		I		II		III		IV		V		VI		A	B		
	1°						5°		2 4		6		12		8		13		9		11		1		5		1		5		1		5		1 5		1 5	
	2°						6°		9 15		2		6		2		6		2		6		2		6		2		6		2		6		2 6		2 6	
	3°						7°		3 7		3		7		3		7		3		7		3		7		3		7		3		7		3 7		3 7	
4°		8°		4 8		4		8		4		8		4		8		4		8		4		8		4		8		4 8		4 8						

Esempio di registrazione – caso d:

Formazioni	Ordine di servizio		Sostituzioni	Punteggio	Turno di servizio	1	INIZIO : SQ. (A) (B)						PUNTI						SQ. (B) (B)						FINE :		PUNTI		1° SET									
	Giocatori titolari N°						Riserve N°		1° 5°		I		II		III		IV		V		VI		I		II		III		IV		V		VI		A	B		
	1°						5°		2 4		6		12		8		13		9		6		1		5		1		5		1		5		1 5		1 5	
	2°						6°		13 20		2		6		2		6		2		6		2		6		2		6		2		6		2 6		2 6	
	3°						7°		3 7		3		7		3		7		3		7		3		7		3		7		3		7		3 7		3 7	
4°		8°		4 8		4		8		4		8		4		8		4		8		4		8		4		8		4 8		4 8						

C A S I S T I C A

7. se uno/a dei/delle 2 atleti/e “under 23/21” in campo viene espulso/a, la squadra giocherà con l’altro/a atleta “under 23/21” per il resto del set;
8. se uno/a dei/delle 2 atleti/e “under 23/21” in campo viene squalificato/a, la squadra giocherà con l’altro/a atleta “under 23/21” per il resto del set. Nel set successivo l’allenatore non potrà

usufruire dei/delle 2 atleti/e “under 23/21” in quanto la squalifica precedente ha decretato il termine della possibilità di fruire delle sostituzioni illimitate tra i/le 2 atleti/e “under 23/21” per il set ed i successivi;

9. nel caso ad inizio gara solo uno dei/delle 2 atleti/2 “under 23/21” a referto è presente, a seguito dell’arrivo del/della secondo/a atleta under sul terreno di gioco durante un set l’allenatore può usufruirne come atleta “under 23/21” se l’atleta “under 23/21” presente all’inizio del set in corso:

- è presente nella formazione iniziale del set;
- non è stato/a sostituito/a da altro/a atleta presente in panchina (*fine della possibilità di utilizzo degli/delle atleti/e “under 23/22” per il set*);

l’allenatore può usufruire del/della secondo/a atleta “under 23/21” in quanto è attiva la possibilità di utilizzare i/le due atleti/e “under 23/21” per il set, altrimenti può utilizzarlo/a solo come un normale atleta presente in panchina;

ovviamente per il set successivo l’allenatore può utilizzare i/le 2 atleti/e “under 23/21” normalmente, come specificato nelle norme in vigore;

10. nel caso ad inizio gara solo uno dei/delle 2 atleti/2 “under 23/21” a referto è presente ed è schierato nella formazione iniziale del set, prima dell’arrivo del/della secondo/a atleta “under 23/21” sul terreno di gioco, l’allenatore può sostituire l’atleta under in campo con uno dei libero (*eccezione al punto 5 precedente in considerazione dell’assenza dell’altro atleta “under 23/21”*) o con altro/a atleta, precludendosi così la possibilità di usufruire per il set del “sistema” del/della secondo/a atleta “under 23/21”;

nel caso di arrivo del/della secondo/a atleta “under 23/21” durante il medesimo set, l’atleta può essere utilizzato/a solo come un normale atleta presente in panchina;

ovviamente per il set successivo l’allenatore può utilizzare i/le 2 atleti/e “under 23/21” normalmente, come specificato nelle norme in vigore;

11. nel caso ad inizio gara è presente solo uno dei/delle 2 atleti/2 “under 23/21” a referto e si infortuna o si ammala l’atleta “under 23/21” schierato in campo all’inizio del set, si prospettano due casi:

- a. l’atleta, se possibile, deve essere sostituito nei modi regolamentari (*termine della possibilità di utilizzo degli/delle atleti/e “under 23/22” per il set*);
- b. nel caso non sia possibile la sostituzione regolamentare gli arbitri concederanno la sostituzione eccezionale (*termine della possibilità di utilizzo degli/delle atleti/e “under 23/22” per il resto della gara*) e l’atleta “under 23/21” infortunato dovrà lasciare il campo andando negli spogliatoi;

il segnapunti deve riportare a referto, nello spazio osservazioni, la sostituzione concessa ed il termine dell’utilizzo degli/delle atleti/e “under 23/22” per il set o per il resto della gara;

nel caso arrivi nel medesimo set l’altro/a atleta “under 23/21”: l’allenatore potrà utilizzarlo/a solo come un normale atleta presente in panchina;

nel caso sia stata concessa una sostituzione regolamentare: nei set successivi i/le 2 atleti/e “under 23/21” potranno essere utilizzati/e normalmente, come specificato nelle norme in vigore;

nel caso sia stata concessa una sostituzione eccezionale: l’allenatore non potrà usufruire dei/delle 2 atleti/e “under 23/21” per il resto della gara (*è stato riportato a referto il termine della possibilità di utilizzo degli/delle atleti/e “under 23/21” per il resto della gara*) ma potrà utilizzare l’atleta nei set successivi solo come un normale atleta presente in panchina.

LIMITAZIONE DI ISCRITTI A REFERTO DEGLI ATLETI/E OVER 2011/2012

Da un esame dei dati rilevati agli atleti/e iscritti/e a referto nei Campionati di **Serie B1 e B2** 2010/2011 e considerato il pieno rispetto della Norma, restano confermate per la stagione **2011/2012** le Limitazioni già previste dalla Norma stessa.

Pertanto è confermato l'OBBLIGO della Limitazione degli Atleti OVER da elencare nei CAMP3 delle gare dei campionati di Serie B1 e B2, comprese le gare di Coppa Italia serie B1 e B2, secondo la seguente tabella:

Serie B1 e B2 Maschile

stagione 2011/2012 - MAX quattro atleti nati negli anni 1980 (compreso) e precedenti;

stagione 2012/2013 - MAX quattro atleti nati negli anni 1981 (compreso) e precedenti.

Serie B1 e B2 Femminile

stagione 2011/2012 - MAX quattro atlete nate negli anni 1982 (compreso) e precedenti;

stagione 2012/2013 - MAX quattro atlete nate negli anni 1983 (compreso) e precedenti.

Questa limitazione essendo intesa come OBBLIGO non prevede la possibilità di poter essere derogata pagando una sanzione, ma dovrà essere rispettata da tutte le società e nel caso di mancato rispetto la sanzione sarà la perdita della gara.

Gli arbitri saranno i garanti del rispetto della norma in quanto dovranno controllare prima delle gare il numero degli atleti/e OVER iscritti sul CAMP3; nel caso una squadra iscriva più di 4 atleti/e OVER, l'arbitro dovrà segnalarlo alla squadra con l'invito a depennare gli atleti/e OVER in eccesso, pena la non disputa della gara; successivamente in sede di omologa la squadra in difetto subirà la perdita della gara con il punteggio più sfavorevole.

Promozioni Retrocessioni Play off

(La regular season termina il 5 maggio 2012)

Serie B1 Maschile

La 1^a classificata di ciascun girone viene promossa nella serie A2 2012/2013.

La 2^a e 3^a classificata di ciascun girone partecipano ai Play off B1 per stabilire un'altra promozione nella serie A2 2012/2013.

La 11^a-12^a-13^a e 14^a classificata di ciascun girone retrocedono nella serie B2 2012/2013.

Serie B1 Femminile

La 1^a classificata di ciascun girone viene promossa nella serie A2 2012/2013.

La 2^a e 3^a classificata di ciascun girone partecipano ai Play off B1 per stabilire un'altra promozione nella serie A2 2012/2013.

La 12^a-13^a e 14^a classificata di ciascun girone retrocedono nella serie B2 2012/2013.

Serie B2 Maschile

La 1^a classificata di ciascun girone viene promossa nella serie B1 2012/2013.

La 2^a e 3^a classificata di ciascun girone partecipano ai Play off B2 per stabilire altre 3 promozioni nella serie B1 2012/2013.

La 11^a-12^a-13^a e 14^a classificata di ciascun girone retrocedono nella serie C 2012/2013.

Serie B2 Femminile

La 1^a classificata di ciascun girone viene promossa nella serie B1 2012/2013.

La 2^a e 3^a classificata di ciascun girone partecipano ai Play off B2 per stabilire altre 3 promozioni nella serie B1 2012/2013.

La 11^a-12^a-13^a e 14^a classificata di ciascun girone retrocedono nella serie C 2012/2013.

I Play off promozione avranno inizio il 12 maggio 2012 e termineranno il 10 giugno 2012.

LIMITAZIONE DI ISCRITTI A REFERTO DEGLI ATLETI/E OVER NEI CAMPIONATI DI SERIE REGIONALE

Per i Campionati di Serie Regionale, il Consiglio Regionale, sentita la Consulta Regionale può deliberare di applicare la normativa prevista per i Campionati Nazionali di Serie B1 e B2 anche ai Campionati di Serie C e D, anche con limiti di età e sanzioni diverse.
Osservatorio Nazionale

PALLONI DI GIOCO

Tutti gli incontri ufficiali dei campionati di serie B1 e B2, comprese le gare di Coppa Italia, le serie C-D-1[^]-2[^]-3[^] divisione e di categoria, delle stagioni 2010/2011 e 2011/2012 si devono disputare esclusivamente con palloni colorati delle marche MIKASA e MOLTEN, in tutti i tipi e modelli omologati dalla FIVB, al punto 1.2 della “Volleyball sports material, Team Equipment & Advertising guidelines for FIVB World and Official Competition (editions: 27 may 2009 (r18) e 24 february 2010 (r19))”.

Per maggiore chiarezza si riportano i modelli dei palloni da poter utilizzare:

MIKASA	MOLTEN
MVA 200	V5M 5000
MVA 300	IV5 XC
MVP 200	
MVP 200NC	

LIMITI DI ETÀ'- ALTEZZA RETE - LIBERO

SETTORE MASCILE CATEGORIA	LIMITI DI ETÀ'	ALT.RETE	Utilizzo LIBERO	Utilizzo 2° LIBERO
Junior League Maschile (U19)	Nati dal 1993 al 1996	mt. 2,43	SI	SI
Under 18 Maschile	Nati dal 1994 al 2000	mt. 2,43	SI	SI
Under 16 Maschile	Nati dal 1996 al 2000	mt. 2,35	NO	NO
Under 14 Maschile	Nati dal 1998 al 2001	mt. 2,24	NO	NO
Under 13 Maschile	Nati dal 1999 al 2002	mt. 2,15	NO	NO
SETTORE FEMMINILE CATEGORIA	LIMITI DI ETÀ'	ALT.RETE	Utilizzo LIBERO	Utilizzo 2° LIBERO
Under 18 Femminile	Nate dal 1994 al 2000	mt. 2,24	SI	SI
Under 16 Femminile	Nate dal 1996 al 2000	mt. 2,24	SI	SI
Under 14 Femminile	Nate dal 1998 al 2001	mt. 2,15	NO	NO
Under 13 Femminile	Nate dal 1999 al 2002	mt. 2,15	NO	NO

I PROTOCOLLO DI GARA 2011/2012

IL PROTOCOLLO DI GARA CAMPIONATI SERIE A1 e A2

con presentazione assistenti di campo

Gli arbitri debbono applicare le formalità protocollari e farle rispettare alle squadre.

PRIMA DELLA GARA

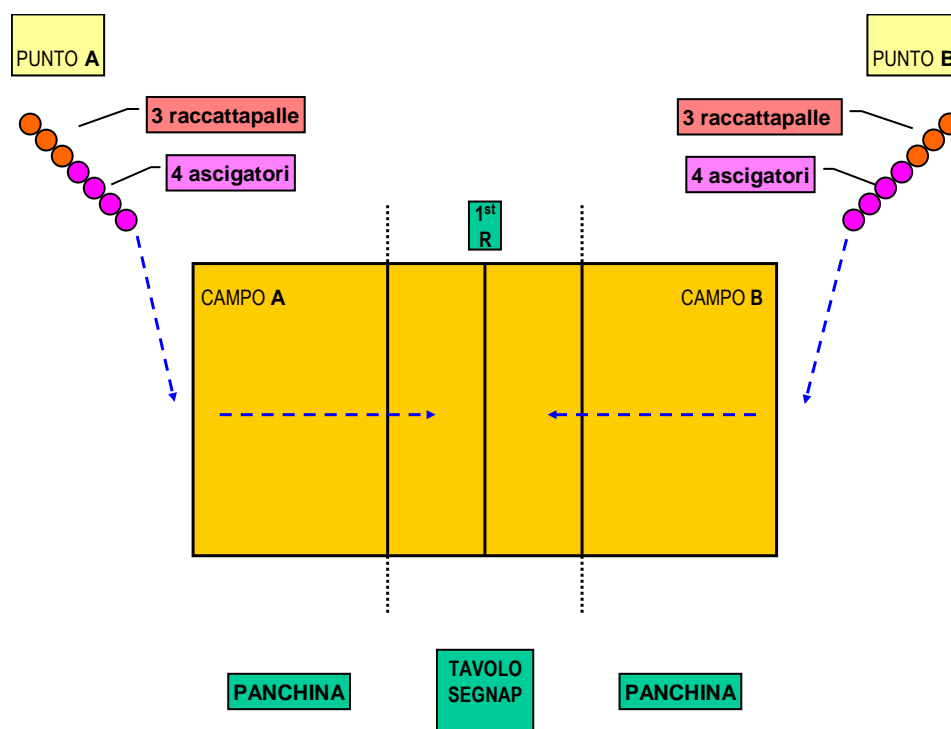
Le due squadre possono essere sul terreno di gioco per procedere al proprio riscaldamento non ufficiale, anche utilizzando la palla.

Al tavolo del Segnapunti può porsi esclusivamente il segnapunti della gara ed in casi particolari, accanto ad esso, l'addetto al tabellone elettronico o manuale.

La Società ospitante deve predisporre delle postazioni diverse per giornalisti, cronisti radio-TV, ed altre persone, non sullo stesso tavolo del segnapunti.

a) 18' prima dell'inizio della gara: PRESENTAZIONE SERVIZI DI CAMPO

Al fischio del 1° arbitro, gli atleti lasciano il campo di gioco per permettere la presentazione.



Gli 8 asciugatori ed i 6 raccattapalle, in due gruppi di 7 (3 raccattapalle e 4 asciugatori), partono dai PUNTO A e PUNTO B (Vds. Figura), in fila indiana e accompagnati da una musica, raggiungono il terreno di gioco a metà della linea di fondo, proseguendo verticalmente alla rete fino alla linea d'attacco. Volgendosi con sincronia verso il tavolo del segnapunti, salutano il pubblico con le due mani alzate, eseguono un sincrono dietro-front,

salutano il pubblico da questo lato. Si girano verso il fondo e, sempre in fila, raggiungono i pannelli pubblicitari, uscendo dal lato ove erano entrati (PUNTO A e B).

b) 17' prima dell'inizio della gara: **CONTROLLO DELLA RETE.**

Il 1° ed il 2° arbitro controllano l'altezza e la tensione della rete, nonché l'esatta posizione delle antenne e delle bande laterali.

Fermo restando che gli arbitri devono verificare le strutture e le attrezzature prima del Protocollo per non avere sorprese a ridosso dell'inizio della gara, *la procedura della misurazione ufficiale dell'altezza della rete*, è la seguente:

1. la prima misurazione al centro, per verificare che in quel punto l'altezza sia esattamente quella prevista dalla normativa specifica;
2. la seconda misurazione in corrispondenza della banda laterale lato 1° arbitro, per verificare che l'altezza non sia superiore di 2 cm. rispetto a quella centrale;
3. la terza misurazione in corrispondenza della banda laterale dal lato del 2° arbitro, per verificare che l'altezza in quel punto sia la stessa di quella del lato opposto.

Con questo disciplinato sistema gli arbitri si muovono nei pressi della rete, prima verso la postazione del 1° arbitro e successivamente verso quella del 2°, uscendo dal campo verso il tavolo del segnapunti.

Il controllo della tensione della rete va effettuato alla prima verifica delle attrezzature, lanciando un pallone e controllandone il rimbalzo indietro, non ripetendolo nella fase del Protocollo pre-gara se non lo si ritiene necessario per modifiche avvenute nel frattempo.

NOTA. Per procedere a tale adempimento, il 1° arbitro con gesti delle braccia, se necessario con il fischio, invita i giocatori eventualmente in riscaldamento a lasciare libere le zone d'attacco ed a non effettuare colpi di servizio.

c) 16' prima dell'inizio della gara: **SORTEGGIO.**

Il 1° arbitro insieme al 2° arbitro ed ai capitani delle squadre, si presentano davanti al tavolo del segnapunti per procedere al sorteggio tramite il lancio della monetina.

A sorteggio avvenuto i capitani appongono la loro firma sul referto di gara nell'apposito spazio sotto la lista dei partecipanti alla gara della propria squadra. Successivamente appongono la firma i rispettivi allenatori per confermare l'esattezza dei dati riportati a referto.

d) 15' prima dell'inizio della gara: **RISCALDAMENTO UFFICIALE.**

Il 1° arbitro fischia l'inizio del riscaldamento ufficiale indicando con le dita delle mani i minuti destinati a tale fase: 5' per ciascuna squadra separatamente, 10' congiuntamente. Se la decisione (a richiesta di uno o entrambi i capitani al sorteggio) e' stata quella di effettuarlo separatamente, la prima squadra a riscaldarsi è quella che deve servire all'inizio della gara. L'altra squadra deve lasciare libero il terreno di gioco, eventualmente riscaldandosi a sua volta, senza interferire, negli spazi della zona libera.

Durante il riscaldamento ufficiale, a cui possono partecipare i soli iscritti nella lista presentata e trascritta a referto, gli arbitri controllano i palloni di gara, le palette numerate, le panchine, gli avvisatori acustico visivi, il referto di gara, la rete e le antenne di riserva, le divise degli/delle atleti/e. Impartiscono ogni necessaria istruzione ai giudici di linea, ai raccattapalle, agli addetti alla asciugatura del terreno.

In questa fase lo speaker può presentare i nomi dei componenti le squadre.

e) 12' prima dell'inizio della gara: **FORMAZIONI INIZIALI.**

L'allenatore di ciascuna squadra deve consegnare al 2° arbitro il tagliando della formazione iniziale della propria squadra, debitamente firmato, riportandovi i numeri di maglia dei/delle

giocatori/trici, nell'ordine che intende disporli/e in campo. **In presenza del Delegato Tecnico, tale tagliando deve essere consegnato al 2° arbitro in duplice copia.**

Il 2° arbitro consegna i tagliandi al segnapunti per la trascrizione sul referto. **Nel caso di duplice copia, l'altro tagliando lo consegna al Delegato Tecnico per il controllo della presenza in campo degli/delle atleti/e italiani/e.**

f) 5' prima dell'inizio della gara: **TERMINE RISCALDAMENTO UFFICIALE.**

Il 1° arbitro fischia indicando la fine del riscaldamento ufficiale delle squadre, i/le cui atleti/e debbono lasciare immediatamente l'area di gioco recandosi presso la propria panchina. Se debbono cambiarsi la maglia o divisa, debbono farlo negli appositi spazi fuori dell'area di gioco, senza ritardo. **Alla presentazione, tutti/e gli/le atleti/e debbono indossare la divisa ufficiale.**

g) 4' prima dell'inizio della gara: **PRESENTAZIONE.**

I due arbitri, insieme ai 4 giudici di linea, se presenti, si dispongono sulla linea laterale, lato segnapunti, il 1° dalla parte della Squadra A ed il 2° da quella della Squadra B, attendono e sollecitano, se necessario, le squadre ed insieme ad esse si recano al centro del terreno di gioco, accanto e perpendicolarmente alla rete di fronte al tavolo del segnapunti o all'unica tribuna. Gli arbitri uno da un lato della rete ed uno dall'altro, i giudici di linea due per lato accanto al rispettivo arbitro, le squadre anch'esse una per lato, secondo quanto risultato dal sorteggio, con il capitano di ciascuna squadra ad iniziare la fila sulla linea d'attacco vicino all'arbitro posto dal suo lato, L1 accanto e di seguito al capitano, L2 ultimo della fila.

Lo speaker annuncia la gara.

Il 1° arbitro fischia arretrando verso il proprio seggiolone (o verso il Segnapunti nel caso di unica tribuna dietro alla postazione del 1° arbitro), insieme al 2° ed ai giudici di linea, invitando le due squadre a scambiarsi i rituali saluti vicino alla rete, per poi ritornare presso le proprie panchine.

I due arbitri con i giudici di linea ritornano nei pressi del tavolo del segnapunti. **Se presente il Delegato Tecnico il 1° ed il 2° gli chiedono l'autorizzazione a dare inizio alla gara.**

h) 2'30" prima dell'inizio della gara: **INGRESSO IN CAMPO.**

Entrambi gli arbitri, accompagnati se possibile da una musica, si vanno a posizionare al centro del terreno di gioco, il 1° dal lato della rete della Squadra A ed il secondo da quello della Squadra B, di fronte al segnapunti o dell'unica tribuna.

Lo speaker ne annuncia i loro nomi e cognomi e la città di residenza, quindi raggiungono le proprie postazioni. I giudici di linea, a loro volta, raggiungono le proprie postazioni nella zona libera.

STARTING PLAYERS. I/Le sei atleti/e titolari ed il/la LIBERO (L1) debbono stare seduti/e sulle panchine, mentre gli/le altri/e debbono stare nell'apposita zona di riscaldamento.

Lo speaker, possibilmente con una musica di sottofondo, procede alla presentazione delle due squadre, iniziando da quella ospite e poi l'ospitante, annunciando ad uno ad uno i cognomi e numeri di maglia, in ordine crescente, dei/delle sei atleti/e titolari, quindi quello del LIBERO (**L1 se sono in due**), quindi quello dell'allenatore. Ciascuno/a atleta, all'annuncio del proprio cognome, si deve alzare dalla panchina recandosi verso il centro del proprio campo, deve salutare il pubblico agitando la/le mano/i. L'allenatore, anch'egli, all'annuncio dello speaker deve salutare il pubblico.

Il 2° arbitro, al termine dello starting players, deve consegnare due palloni di gioco ai raccappalle posizionati agli angoli a sinistra del 1° arbitro (N. 5) ed a sinistra del 2° (N. 2), quindi controlla velocemente le due formazioni in campo delle due squadre, confrontandole attentamente con i tagliandi delle formazioni iniziali, autorizzando l'ingresso del Libero se richiesto, successivamente consegna il terzo pallone di gara al/alla giocatore/trice al servizio.

i) INIZIO DELLA GARA.

Esattamente all'orario previsto, dopo che il segnapunti ed il 2° arbitro hanno segnalato con le braccia alzate che le operazioni preliminari sono terminate, il 1° arbitro fischia l'autorizzazione al primo servizio della gara. Sarebbe opportuno che il Delegato Tecnico o gli arbitri della gara facciano disporre esattamente l'eventuale orologio posto sul tabellone elettronico, in modo che riporti l'esatto orario che diventa, perciò, l'orario ufficiale della gara.

Nel caso la gara inizi in ritardo, per qualsiasi ragione, il segnapunti deve registrare l'orario reale di inizio nell'apposito spazio sul referto di gara riportando la ragione di tale ritardo nello spazio "Osservazioni" del referto di gara.

DURANTE LA GARA

INTERVALLI TRA I SET

SQUADRE: al termine di ogni set gli/le atleti/te di ogni squadra si dispongono sulla rispettiva linea di fondo, al fischio ed al segnale (N. 3) del 1° arbitro che indica il cambio dei campi, le due squadre si spostano in senso antiorario lungo la propria linea laterale di destra, fino al palo di sostegno della rete e, dopo averlo superato esternamente, si dirigono verso le rispettive panchine. Gli occupanti le panchine si portano in quella opposta.

SEGNAPUNTI: nel momento in cui l'arbitro fischia il termine dell'ultima azione di gioco del set, deve registrare l'orario di fine set sul referto di gara.

La Regola 18.1 stabilisce che gli intervalli tra i set hanno una durata di 3 minuti, durante i quali le squadre debbono stazionare fuori dal terreno di gioco, eventualmente riscaldandosi, con o senza la palla, nella zona libera. Va precisato che i 3' decorrono a partire dal fischio di termine dell'ultima azione di gioco del set, fino al fischio del 1° arbitro che autorizza il primo servizio del set successivo. Durante tale intervallo il 2° arbitro si fa consegnare dai due allenatori il tagliando delle formazioni iniziali, che consegna a sua volta al segnapunti (una copia al Delegato Tecnico se presente) per la corretta trascrizione sul referto.

PALLONI: al termine di ogni set (escluso il 4°) i tre palloni di gioco debbono essere in possesso dei raccattapalle, uno dei quali deve essere consegnato al/alla atleta al servizio del set successivo.

Al termine del 4° set a cui seguirà il 5°, uno dei tre palloni di gara deve essere consegnato al 2° arbitro.

2'30" dal termine del set: il 2° arbitro fischia.

SQUADRE: i/le sei atleti/e registrati/e sul tagliando della formazione iniziale delle due squadre, entrano sul proprio campo di gioco direttamente e liberamente dalle panchine.

ARBITRI: il 2° arbitro verifica velocemente che i/le sei atleti/e in campo corrispondano esattamente ai tagliandi delle formazioni iniziali, se richiesto autorizza l'ingresso del Libero, e, qualora non rilevi irregolarità ed avuto l'assenso del segnapunti, segnala al 1° arbitro, alzando le braccia, che si può riprendere il gioco.

PALLONE: il raccattapalle vicino alla zona di servizio (2 o 5) consegna la palla all'/alla atleta al servizio.

SET DECISIVO – TIE BREAK

SQUADRE: al termine del 4° set, i/le sei atleti/e in campo di ogni squadra si dispongono sulla propria linea di fondo ed al fischio ed al segnale, con ampio gesto delle braccia, del 1° arbitro, si recano presso la propria panchina senza cambiare i campi: l'eventuale cambio dei campi avviene dopo il sorteggio, direttamente dalle panchine.

CAPITANI: si portano presso il tavolo del segnapunti per il sorteggio.

ARBITRI: si portano presso il tavolo del segnapunti per effettuare il sorteggio.

2'30" dopo la fine del 4° set: il 2° arbitro fischia.

Le operazioni si svolgono come per gli altri set:

SQUADRE: i/le sei atleti/e registrati/e sul tagliando della formazione iniziale delle due squadre, entrano sul proprio campo di gioco direttamente e liberamente dalle panchine.

ARBITRI: il 2° arbitro consegna il pallone al giocatore al servizio e quindi verifica velocemente che i/le sei atleti/e in campo corrispondano esattamente ai tagliandi delle formazioni iniziali, se richiesto autorizza l'ingresso del Libero, e, qualora non rilevi irregolarità ed avuto l'assenso del segnapunti, segnala al 1° arbitro, alzando le braccia, che si può riprendere il gioco.

3' dopo la fine del 4° set:

1° ARBITRO: fischia l'autorizzazione al primo servizio del set decisivo.

8° punto: CAMBIO DEI CAMPI.

ARBITRI: il 1° arbitro fischia per comandare il cambio dei campi di gioco.

SQUADRE: i/le sei atleti/e al fischio del 1° arbitro, recandosi sulla linea di fondo, si spostano sulla linea laterale in senso antiorario per rientrare sul campo opposto appena superato esternamente il palo della rete.

ARBITRI: il 2° arbitro, prima della ripresa del gioco, verifica velocemente le formazioni in campo.

TEMPI DI RIPOSO

Durante i **tempi di riposo ed i tempi di riposo tecnici**, i giocatori/trici con gli allenatori debbono posizionarsi vicino alla propria panchina per permettere una corretta asciugatura del terreno da parte degli addetti. Se ciò non avviene, il 2° arbitro deve intervenire per far rispettare la norma.

Il segnapunti è responsabile della gestione dei **tempi di riposo tecnici**: all'8° ed al 16° punto deve segnalare l'inizio dell'intervallo ed il termine dopo esattamente 60" azionando l'apposita sirena.

Non compete al 2° arbitro fischiare questi tempi. E', invece, compito del 2° fischiare l'inizio ed il termine dei Tempi di Riposo richiesti dagli allenatori.

AL TERMINE DELLA GARA

SQUADRE: al fischio ed al segnale del 1° arbitro che decreta la fine della gara, i/le sei giocatori/trici in campo di ogni squadra si posizionano sulla rispettiva linea di fondo. Al segnale del 1° arbitro, le due squadre, percorrendo la linea laterale in senso antiorario, si portano vicino alla rete per lo scambio dei rituali saluti, lasciando quindi il terreno di gioco.

ARBITRI: i due arbitri ed i giudici di linea si posizionano sulla linea laterale, lato seggiolone, e, dopo i rituali saluti (solo 1° e 2°), si portano al tavolo del segnapunti, con il quale lasciano immediatamente il terreno di gioco per recarsi negli spogliatoi a completare il referto di gara.

IL PROTOCOLLO DI GARA CAMPIONATI SERIE B, REGIONALI, PROVINCIALI, DI CATEGORIA 2011/2012

Gli arbitri debbono applicare le formalità protocollari e farle rispettare alle squadre.

PRIMA DELLA GARA

Le due squadre possono essere sul terreno di gioco per procedere al proprio riscaldamento non ufficiale, anche utilizzando la palla.

Ingresso sul terreno di gioco degli Ufficiali di gara. 1°, 2° e segnapunti si portano dal loro spogliatoio sul terreno di gioco qualche minuto prima dell'inizio del Protocollo a loro discrezione secondo le esigenze che si manifestano.

Il segnapunti, con il referto di gara compilato nello spogliatoio e con uno in bianco di riserva, si posiziona seduto davanti all'apposito tavolo posto fuori dell'area di gioco dalla parte opposta alla postazione del 1° arbitro.

A tale tavolo può porsi esclusivamente il segnapunti della gara ed, in casi particolari, accanto ad esso, l'addetto al tabellone elettronico o manuale.

La Società ospitante deve predisporre delle postazioni diverse per giornalisti, cronisti radio-TV, ed altre persone.

17' prima dell'inizio della gara: **CONTROLLO DELLA RETE.**

ARBITRI: controllano l'altezza e la tensione della rete, l'esatta posizione delle antenne e delle bande laterali.

Fermo restando che gli arbitri devono verificare le strutture e le attrezzature prima del Protocollo Ufficiale per non avere sorprese a ridosso dell'inizio della gara, **la procedura della misurazione ufficiale dell'altezza della rete**, è la seguente:

4. la prima misurazione al centro, per verificare che in quel punto l'altezza sia esattamente quella prevista dalla normativa specifica;
5. la seconda misurazione in corrispondenza della banda laterale, lato 1° arbitro, per verificare che l'altezza non sia superiore di 2 cm. rispetto a quella centrale;
6. la terza misurazione in corrispondenza della banda laterale dal lato del 2° arbitro, per verificare che l'altezza in quel punto sia la stessa di quella del lato opposto.

Con questo disciplinato sistema, gli arbitri si muovono nei pressi della rete, prima verso la postazione del 1° arbitro e successivamente verso quella del 2°, uscendo dal campo verso il tavolo del segnapunti.

Il controllo della tensione della rete va effettuato alla prima verifica delle attrezzature, lanciando un pallone e controllandone il rimbalzo indietro, non ripetendolo nella fase del Protocollo pre-gara se non lo si ritiene necessario per modifiche avvenute nel frattempo.

NOTA. Per procedere a tale adempimento, il 1° arbitro con gesti delle braccia, se necessario con il fischio, invita i giocatori eventualmente in riscaldamento a lasciare libere le zone d'attacco ed a non effettuare colpi di servizio.

16' prima dell'inizio della gara: **SORTEGGIO.**

I capitani delle due squadre (autonomamente o invitati dagli arbitri) debbono portarsi vicino al tavolo del segnapunti per procedere alle operazioni di sorteggio.

Il 1° arbitro, con l'ausilio di una moneta, alla presenza del 2° arbitro posto **di fronte**, effettua il sorteggio per la scelta del servizio, della ricezione o del campo.

I capitani devono formulare la propria decisione di svolgere il riscaldamento ufficiale separatamente o congiuntamente (è sufficiente che uno di loro si esprima per quello separato).

I capitani, successivamente al sorteggio, devono apporre la propria firma sul referto di gara, che deve essere successivamente sottoscritto anche dagli allenatori negli appositi spazi, per confermare l'esattezza dei dati riportati a referto.

15' prima dell'inizio della gara: **RISCALDAMENTO UFFICIALE.**

Il 1° arbitro fischia l'inizio del riscaldamento ufficiale indicando con le dita delle mani i minuti destinati a tale fase: 5' per ciascuna squadra separatamente, 10' congiuntamente. Se la decisione (a richiesta di uno o entrambi i capitani al sorteggio) e' stata quella di effettuarlo separatamente, la prima squadra a riscaldarsi è quella che deve servire all'inizio della gara. L'altra squadra deve lasciare libero il terreno di gioco, eventualmente riscaldandosi a sua volta, senza interferire, negli spazi della zona libera.

Durante il riscaldamento ufficiale, a cui possono partecipare i soli iscritti nella lista presentata e trascritta a referto, gli arbitri controllano i palloni di gara, le panchine, gli avvisatori acustico visivi, il referto di gara, la rete e le antenne di riserva, le divise degli/delle atleti/e.

12' prima dell'inizio della gara: **FORMAZIONI INIZIALI.**

ARBITRI: il 2° arbitro raccoglie i tagliandi delle formazioni iniziali delle due squadre, debitamente firmati dai rispettivi allenatori dopo avervi riportato i numeri di maglia dei/delle giocatori/trici, nell'ordine che intende disporre in campo.

Il 2° arbitro consegna contemporaneamente i tagliandi delle due squadre al segnapunti per la trascrizione sul referto.

5' prima dell'inizio della gara: **TERMINE RISCALDAMENTO UFFICIALE.**

ARBITRI: il 1° arbitro fischia indicando la fine del riscaldamento ufficiale delle squadre.

SQUADRE: i/le atleti/e debbono lasciare immediatamente l'area di gioco recandosi presso la propria panchina. Se debbono cambiarsi la maglia o divisa, debbono farlo negli appositi spazi fuori dell'area di gioco, senza ritardo.

4' prima dell'inizio della gara: **PRESENTAZIONE.**

ARBITRI: I due arbitri si dispongono sulla linea laterale, lato segnapunti, il 1° dalla parte della Squadra A ed il 2° da quella della Squadra B, attendono e sollecitano, se necessario, le squadre ed

insieme ad esse si recano al centro del terreno di gioco, accanto e perpendicolarmente alla rete di fronte al tavolo del segnapunti o all'unica tribuna.

SQUADRE: i/le giocatori/trici, in tenuta di gara, si dispongono lateralmente agli arbitri secondo quanto risultato dal sorteggio, con il capitano di ciascuna squadra ad iniziare la fila sulla linea d'attacco vicino all'arbitro posto dal suo lato, L1 accanto e di seguito al capitano, L2 ultimo della fila.

SPEAKER: annuncia la gara, il nome dei due arbitri e la loro provenienza.

3' prima dell'inizio della gara: **INTRODUZIONE**

ARBITRI: il 1° arbitro fischia arretrando verso il proprio seggiolone (o verso il Segnapunti nel caso di unica tribuna dietro la postazione del 1° arbitro), insieme al 2°, invitando le due squadre a scambiarsi i rituali saluti vicino alla rete, per poi ritornare presso le proprie panchine.

I due arbitri ritornano nei pressi del tavolo del segnapunti e successivamente il 1° arbitro si porta sul seggiolone.

1' prima dell'inizio della gara: **INGRESSO IN CAMPO.**

1° **ARBITRO:** avuto conferma dal 2° arbitro o segnapunti che le formazioni sono state trascritte, fischia e con ampio gesto delle braccia autorizza le due squadre ad entrare sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine.

SQUADRE : i sei giocatori della formazione iniziale di ogni squadra entrano senza ulteriori formalità sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine. Tale procedura vale anche per l'ingresso in campo nei set successivi.

EVENTUALE "STARTING PLAYERS":

NEL CASO IN CUI LE DUE SQUADRE LO RICHIEDANO, i sei giocatori della formazione iniziale e l'eventuale L1 di ogni squadra, iniziando dalla squadra ospitata, entrano in campo singolarmente annunciati dallo Speaker, il quale al termine dell'annuncio di ciascuna squadra presenterà anche il rispettivo allenatore. In questa evenienza tutte le riserve si devono portare nella zona di riscaldamento

POSIZIONE DELLE RISERVE: durante la gara le riserve debbono sedere in panchina o riscaldarsi senza palla al di fuori della zona libera, nell'angolo oltre la propria panchina dove può essere tracciata la zona di riscaldamento di formato quadrato 3X3 mt. (obbligatoria per serie A1 e A2).

2° **ARBITRO:** controlla velocemente che i giocatori in campo corrispondano alle formazioni riportate sugli appositi tagliandi, iniziando dalla squadra al servizio, autorizzando l'ingresso del Libero se richiesto. Qualora rilevi delle irregolarità, invita l'allenatore o il capitano in gioco a porvi rimedio, tenendo presente che, secondo quanto disposto dalle Regole di Gioco, in nessun caso può essere modificato l'ordine di rotazione previsto sul tagliando, ma è consentito effettuare la/e sostituzione/i prima del servizio iniziale, compresa quella interessante il LIBERO. Ultimata questa operazione consegna il pallone al battitore

INIZIO DELLA GARA.

Esattamente all'orario previsto, dopo che il segnapunti ed il 2° arbitro hanno segnalato con le braccia alzate che le operazioni preliminari sono terminate, il 1° arbitro fischia l'autorizzazione al primo servizio della gara.

Nel caso la gara inizi in ritardo, per qualsiasi ragione, il segnapunti deve registrare l'orario reale di inizio nell'apposito spazio sul referto di gara, riportando la ragione di tale ritardo nello spazio "Osservazioni" del referto di gara.

DURANTE LA GARA

INTERVALLI TRA I SET

SQUADRE: al termine di ogni set i sei giocatori in campo di ogni squadra si dispongono sulla linea di fondo dei loro rispettivi campi. Al fischio e al segnale (gesto Fig. 11 n°3) del 1° arbitro che indica il cambio dei campi, le due squadre si spostano in senso antiorario lungo le linee laterali fino al palo di sostegno della rete. Dopo averlo superato dall'esterno le squadre si dirigono direttamente verso le rispettive panchine.

Gli occupanti le panchine si dirigono contemporaneamente verso la panchina opposta.

SEGNAPUNTI: nel momento in cui l'arbitro fischia la fine dell'ultima azione di gioco del set, egli deve registrare sul referto l'orario di fine set..

Tutti gli intervalli tra i set hanno una durata di tre minuti, durante i quali le squadre debbono stazionare fuori dal terreno di gioco ed eventualmente riscaldarsi con o senza la palla nella zona libera. Va precisato che i tre minuti decorrono a partire dal fischio di termine dell'ultima azione di gioco del set, fino al fischio del 1° arbitro che autorizza il servizio iniziale del set successivo. Il 2° arbitro in questo intervallo si fa consegnare dai due allenatori il tagliando della formazione iniziale, che consegna contemporaneamente al segnapunti per la trascrizione sul referto di gara.

PALLA: al termine di ogni set (escluso il 4°) la palla di gioco deve essere posta all'interno o nelle immediate vicinanze della zona di servizio della squadra che dovrà servire nel set successivo o consegnata all'appropriato raccattapalle. Alla fine del 4° set essa deve essere consegnata al 2° arbitro.

2'30'' dopo la fine del set: il 2° arbitro fischia per l'ingresso in campo

SQUADRE: i sei giocatori registrati sui tagliandi delle formazioni iniziali delle due squadre entrano sul proprio campo di gioco direttamente dalle panchine.

2° *ARBITRO*: controlla velocemente ed attentamente che i giocatori in campo corrispondano ai tagliandi delle formazioni iniziali consegnati durante l'intervallo tra i set e fatti registrare al segnapunti sul referto di gara; qualora non rilevi irregolarità, segnala al 1° arbitro, alzando le braccia, la possibile ripresa del gioco.

PALLA: il raccattapalle vicino all'area di servizio (2 o 5) consegna la palla al giocatore al servizio o questi la recupera nella sua area di servizio o nelle sue immediate vicinanze.

3'00'' dopo la fine del set: Inizio del set successivo

1° *ARBITRO*: avuto conferma che il gioco può essere ripreso, fischia per autorizzare il primo servizio del nuovo set.

E' utile ricordare che nell'intervallo fra i set, in assenza del 2°arbitro, il 1°arbitro deve scendere dal seggiolone e provvedere lui stesso al ritiro dei tagliandi delle formazioni, alla loro consegna al segnapunti ed alla successiva verifica della corrispondenza fra formazione scritta sul tagliando e formazione schierata in campo.

SET DECISIVO (5° o 3° nel caso di gare al meglio di 2 set su 3)

SQUADRE: al termine del 4° set (o del 2°), i sei giocatori in campo di ogni squadra si dispongono sulla linea di fondo dei rispettivi campi e al fischio e al segnale, con ampio gesto delle braccia, del 1° arbitro, si recano presso la panchina senza cambiare campo.

L'eventuale cambio dei campi avverrà spostandosi direttamente dalle panchine, dopo il sorteggio.

CAPITANI: si portano nei pressi del tavolo del segnapunti per il sorteggio.

ARBITRI: si portano nei pressi del tavolo del segnapunti per il sorteggio.

2'30'' dopo la fine del 4° o 2° set: il 2° arbitro fischia l'ingresso in campo

Le operazioni si svolgono come per gli altri set:

SQUADRE: al fischio del 2° arbitro, i sei giocatori riportati sul tagliando entrano direttamente in campo dalla panchina.

2° *ARBITRO:* controlla le formazioni in campo, autorizza l'ingresso del Libero se richiesto, consegna la palla al giocatore al servizio e segnala al 1° arbitro l'assenso per la ripresa del gioco (braccia alzate), dopo aver ricevuto lo stesso assenso da parte del Segnapunti.

3'00'' dopo la fine del 4° (o 2°) set:

1° *ARBITRO:* fischia l'autorizzazione al primo servizio del set decisivo (3° o 5°)

8° punto: CAMBIO DEI CAMPI

Quando una delle due squadre raggiunge l'ottavo punto, si deve procedere al cambio dei campi:

ARBITRI: il 1° arbitro dopo che è stata sanzionata la fine dell'azione dell'8° punto, invita i giocatori delle due squadre a portarsi sulla linea di fondo e a cambiare campo, fischiando e segnalando.

SQUADRE: i/le sei atleti/e al fischio del 1° arbitro, recandosi sulla linea di fondo, si spostano sulla linea laterale in senso antiorario per rientrare sul campo opposto appena superato esternamente il palo della rete.

ARBITRI: il 2° arbitro prima della ripresa del gioco verifica le formazioni in campo.

AL TERMINE DELLA GARA

La gara termina nel momento in cui uno degli arbitri fischia per sanzionare la fine dell'ultima azione. E' in questo momento che il segnapunti deve trascrivere sul referto l'orario di fine gara.

E' da questo momento che parte il tempo dei 15' previsti, entro cui possono essere confermati gli eventuali reclami preannunciati durante la gara.

ARBITRI: dopo l'assegnazione dell'ultimo punto della gara, il 1°arbitro, avuta la comunicazione del segnapunti o dal 2° arbitro o autonomamente, fischia, esegue il gesto ufficiale n°9 di Fig. 11, invita i giocatori delle squadre a posizionarsi sulla rispettiva linea di fondo con ampi gesti delle braccia.

Quindi, con un successivo fischio, invita gli stessi giocatori ad avvicinarsi alla rete per il rituale scambio di saluti. Il 2° arbitro, nel momento in cui le due squadre sono allineate sulle linee di fondo si reca vicino al 1° arbitro, che nel frattempo è sceso dal seggiolone, per partecipare ai saluti.

SQUADRE: alla fine della gara i sei giocatori in campo di ogni squadra si posizionano sulla propria linea di fondo e, al fischio del 1° arbitro, si avvicinano alla rete per il rituale scambio di saluti.

Dopo i rituali saluti di fine gara, gli arbitri con il segnapunti si ritirano immediatamente nel proprio spogliatoio per completare e firmare il referto di gara.

Compito degli arbitri è la verifica dell'avvenuta consegna alle squadre di una copia del referto e dei propri documenti di riconoscimento utilizzati ad inizio gara e lasciati dagli arbitri nel proprio spogliatoio.

Asciugatura del terreno di gioco

L'asciugatura del terreno di gioco è un servizio estremamente importante per il regolare svolgimento delle gare e per la fluidità del gioco. La regolamentazione di tale servizio ha lo scopo principale di salvaguardare l'incolumità degli atleti, il normale svolgersi del gioco, nonché di consentire agli stessi atleti in campo di asciugare direttamente il terreno di gioco.

a) Per le gare dei campionati di serie A, sono previsti 8 addetti all'asciugatura, dei quali 2 posizionati ai lati del tavolo del segnapunti, muniti di pezze di panno, e 6 nelle vicinanze dell'angolo, lato panchina, dell'area di gioco (3 per campo), muniti di spazzoloni. Di questi ultimi, uno per campo deve essere munito di pezze di panno.

I 4 addetti muniti di pezze di panno sono denominati "asciugatori veloci" ed hanno il compito di entrare in campo appena uno degli arbitri ha sanzionato la fine dell'azione: se riscontrano presenza di umidità sulla superficie, asciugano velocemente e lasciano il terreno prima che il 1° arbitro fischi per autorizzare il successivo servizio.

In particolare, gli addetti posizionati ai lati del tavolo del segnapunti sono deputati a intervenire nelle zone di attacco e nelle loro vicinanze, mentre i due posizionati agli angoli dell'area di gioco curano in particolare le zone di difesa.

Per quanto attiene gli addetti muniti di spazzoloni, essi debbono provvedere all'asciugatura del campo dalla propria parte, secondo il tragitto riportato nell'allegato 3 nelle seguenti occasioni:

- al termine del riscaldamento ufficiale, prima della *Presentazione*;
- durante i tempi di riposo;
- durante gli intervalli fra i set.

b) Per le gare dei campionati nazionali B1 e B2, le società ospitanti debbono mettere a disposizione un adeguato servizio di asciugatura del terreno.

Per tutti gli altri campionati non è prevista alcuna normativa; è opportuno, comunque, che le società ospitanti provvedano a garantire il servizio minimo essenziale.

c) Se i giocatori procedono alla asciugatura del terreno con propri mezzi (pezze di panno), il 1° arbitro non deve ritardare la ripresa del gioco, autorizzando regolarmente il servizio.

Se, in tale evenienza, il/i giocatore/i si viene/vengono a trovare in errore di posizione al momento del servizio, questo deve essere regolarmente sanzionato.

d) E' vietato richiedere l'intervento esterno per asciugare il terreno di gioco. A tale richiesta il 1° arbitro deve sanzionare un ritardo di gioco (avvertimento se trattasi del primo ritardo della gara, penalizzazione se trattasi del 2° o successivi).

e) Solo gli arbitri possono provvedere ad un intervento esterno per la asciugatura del terreno, se ritengono che senza tale azione esso debba considerarsi impraticabile.

Gli "asciugatori veloci" sono invece liberi di intervenire, senza attendere alcuna autorizzazione.



CARTE DI IDENTITÀ'

NOVITÀ SUL RILASCIO DELLA CARTA D'IDENTITÀ PER MINORI

Nuove disposizioni introdotte dal Decreto Legge 13 Maggio 2011

L'art. 10 del Decreto-legge 13 Maggio 2011, n.70 "Servizi ai cittadini" ha introdotto nuove disposizioni in materia di carte d'identità.

Alla luce delle nuove disposizioni, è soppresso il limite minimo di età per il rilascio della carta di identità, precedentemente fissato a 15 anni, ed è stabilita una validità temporale di tale documento diversa, a seconda dell'età del minore:

- **3 anni per i minori di 3 anni**

- **5 anni nella fascia di età 3-18 anni**

Ai fini del rilascio ai minori della carta d'identità valida per l'espatrio è **necessario l'assenso dei genitori o di chi ne fa le veci**, oltre che la dichiarazione di assenza di motivi ostativi all'espatrio, ai sensi dell'art. 1 del D.P.R. n. 649/1974.

In tali ipotesi, il Comune dovrà acquisire il suddetto assenso, che potrà anche essere trasmesso dagli interessati

con le modalità di cui all'**art. 38 comma 3 del D.P.R. 445/2000**.

La carta d'identità, sia cartacea che elettronica, dovrà riportare la **firma del titolare che abbia già compiuto 12 anni**, analogamente al passaporto, fermo restando che tale firma sarà omessa in tutti i casi di impossibilità a sottoscrivere.

L'uso della carta d'identità ai fini dell'espatrio di minore di 14 anni è subordinato alla condizione che lo stesso viaggi in compagnia di uno dei genitori o di chi ne fa le veci oppure, che venga menzionato- su una dichiarazione rilasciata da chi può dare l'assenso o l'autorizzazione, convalidata dalla Questura o autorità consolari- il nome della persona, dell'Ente o della compagnia di trasporto a cui il minore medesimo è affidato.

I minori di 12 anni sono esentati dall'obbligo di rilevamento delle impronte digitali.

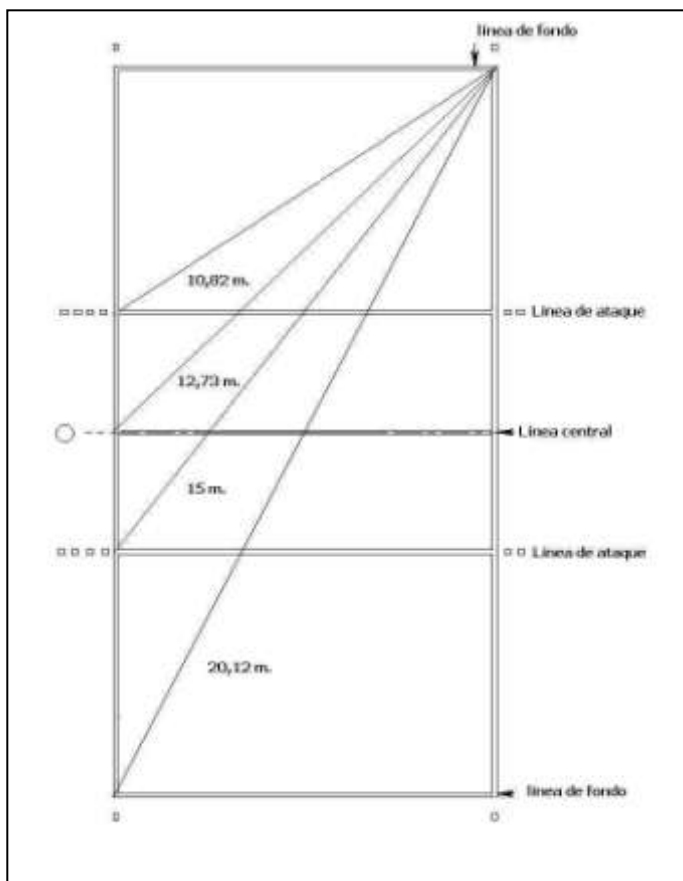
Il **D.P.C.M. del 25/03/2011 (tabella 1)** ha prorogato al 31/12/2011 il termine di scadenza entro cui provvedere all'inserimento dell'impronta nella carta d'identità.

Le nuove disposizioni relative a rilascio e durata di validità del documento ai minori si applicano anche alle carte d'identità non valide per l'espatrio, rilasciate ai cittadini stranieri

E' evidente che quanto previsto dalle Normative federali in tema di documenti di identità o di documenti sostitutivi resta valido: questa nuova disposizione di legge è una ulteriore possibilità per le Società Sportive.

ORGANIZZAZIONE DEI SERVIZI IN CAMPO

Asciugatori



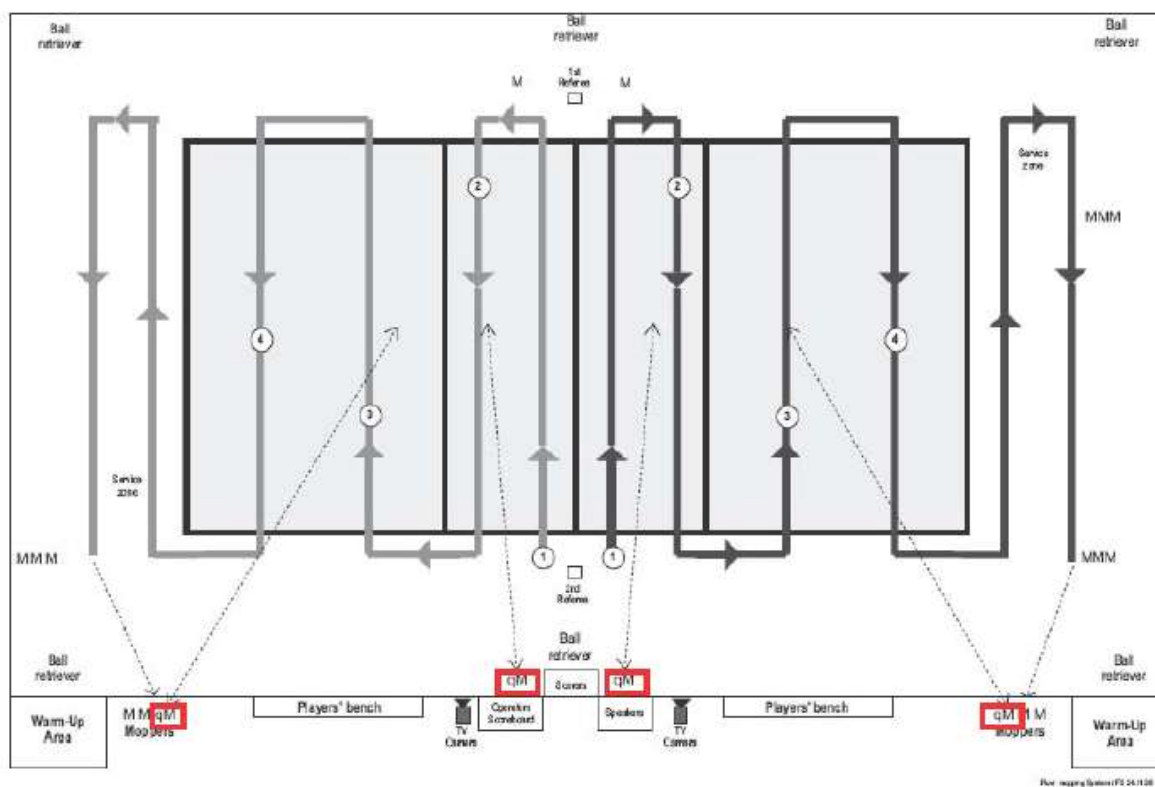
La verifica della regolarità di un terreno di gioco attraverso le diagonali

PREMESSA

Il STN UG desidera richiamare l'attenzione degli Arbitri, dei Delegati Tecnici e delle Società, queste ultime attraverso le rispettive Leghe, in merito alla funzionalità degli asciugatori prima e durante la gara.

Il sistema di asciugatura, sia con gli spazzoloni che con gli "asciugatori veloci", è stato introdotto essenzialmente per la tutela fisica degli atleti/e; si ritiene quindi sia interesse di tutti applicare **disciplinatamente** quanto previsto dalla normativa da tempo adottata a seguito di quella emanata dalla FIVB.

Per **disciplinatamente** si intende che nessuno possa disattendere tale lodevole applicazione tesa alla tutela del patrimonio atletico delle Società.



- Gli Arbitri ed i Delegati Tecnici

Prima della gara debbono **verificare** la presenza dei 6 asciugatori (due gruppi di tre) muniti di spazzolone della larghezza di 1 m., posizionati nello spazio loro riservato (tra panchina e zona di riscaldamento) e dei 2 “asciugatori veloci” muniti di pezza di panno, posizionati ai due lati del tavolo del segnapunti. **Verificare** significa **accertarsi** della conoscenza della propria funzione da parte degli addetti. Se essa è insufficiente, **il Delegato Tecnico unitamente al Responsabile della Società** provvederà a colmare tale lacuna istruendo seduta stante con una breve esercitazione tali addetti. **Per tale ragione è richiesta la presenza degli asciugatori sul campo almeno un’ora prima della gara.** Per i dettagli operativi sulla funzionalità dell’asciugatura si rimanda a quanto riportato nelle **Circolari di indizione Campionati Nazionali Serie A1-A2-B1-B2.**

Asciugatori

4 addetti per campo (**8 in totale**) che stazionano nei pressi dell’area di gioco. Essi debbono aver acquisito una buona esperienza con un appropriato allenamento.



EQUIPAGGIAMENTO

7 spazzoloni larghi 1 mt. con relativo manico, **3** debbono essere localizzati nei pressi di ciascuna area di riscaldamento (1 di riserva).



8 pezzi di panno assorbente (misura minima 40 x 40cm, massima 40 x 80cm) devono essere disponibili nei pressi del tavolo segnapunti e 2 in dotazione a ciascun asciugatore veloce (qm).

POSIZIONE DEGLI ADDETTI

1 addetto all'asciugatura veloce (qm) per ogni campo dietro al 2° arbitro, ai lati del tavolo segnapunti, muniti di una o due pezze di panno, seduti su uno sgabello o sui propri calcagni e pronti a correre verso il luogo da asciugare.



3 addetti per ogni campo (totale 6) vicino all'area di riscaldamento seduti su piccoli sgabelli esternamente all'area di gioco (uno dei tre anche per l'asciugatura veloce).



Tutti gli addetti all'asciugatura ed i raccattapalle debbono fare attenzione a non nascondere, con la loro posizione, alcun pannello pubblicitario.

QUANDO SI DEVE ASCIUGARE IL TERRENO DI GIOCO

Per assicurare la continuità del gioco senza ritardi tattici, si deve procedere come segue:

Gli Arbitri, con la collaborazione dei Delegati Tecnici, all'approssimarsi del termine del riscaldamento ufficiale, debbono pretendere che i 6 asciugatori muniti di spazzolone si avvicinino al tavolo del segnapunti e che eseguano l'asciugatura, accurata e veloce, immediatamente dopo il termine del riscaldamento ufficiale stesso, prima della presentazione prevista dal protocollo di gara.

L'asciugatura del terreno di gioco (due passaggi nella zona di attacco e successivamente un passaggio nei primi tre metri ed uno nei secondi tre metri della zona di difesa) deve essere eseguita

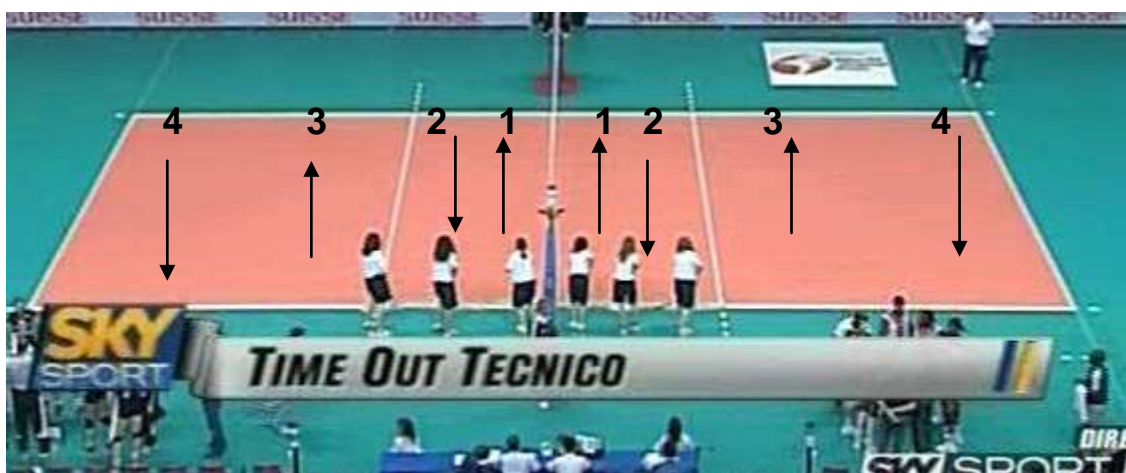
prima dell'inizio della gara, durante i tempi di riposo, durante i tempi di riposo tecnico e nell'intervallo tra i set.

L'asciugatura **non** è prevista durante il cambio dei campi all'ottavo punto del 5° set.

La richiesta da parte degli arbitri dell'intervento degli asciugatori veloci non è prevista a livello FIVB. Tale compito è demandato al Delegato o Supervisore.

- **Durante i tempi di riposo e gli intervalli tra i set.**

I 3 addetti posizionati vicino all'area di riscaldamento debbono porre gli spazzoloni sulla linea laterale della zona d'attacco vicino alla postazione del 2° arbitro, procedendo all'asciugatura contemporaneamente, secondo il percorso tracciato sul diagramma (2 passaggi consecutivi nella zona d'attacco). La velocità di asciugatura dipende dal tempo a disposizione (30" per il TO, 60" per il TTO, 2'30" per l'intervallo tra due set)



- **A “palla fuori gioco”, nell'intervallo tra due azioni di gioco, se necessario.**

Gli “asciugatori veloci” decidono autonomamente quando intervenire per asciugare eventuali macchie di sudore al termine dell'azione di gioco; non è prevista la richiesta di asciugatura da parte delle squadre (la sanzione è “ritardo di gioco”). È previsto, invece, che gli arbitri chiedano l'intervento degli “asciugatori veloci” per eliminare pericolose zone scivolose dal terreno di gioco e **solo in tale occasione** sono tenuti alla verifica della corretta asciugatura.

Ogni qualvolta un **asciugatore veloce (qm)** vede una macchia di umidità che ritiene debba essere asciugata, **alza un braccio** ed attende la fine dell'azione di gioco. Al fischio dell'arbitro che decreta la fine dell'azione, il qm *entra immediatamente in campo ed elimina velocemente la macchia con la/e pezza/e di panno assorbente di cui e' dotato. Quindi rientra nella sua posizione velocemente percorrendo la via più breve per lasciare il campo.* In particolare, se l'asciugatura avviene nei pressi del primo arbitro, il qm resterà seduto sui propri calcagni dietro al seggiolone fino alla conclusione della successiva azione di gioco, quando potrà velocemente rientrare al proprio posto. Il tempo necessario per l'asciugatura deve rientrare nei 6/8 secondi che intercorrono fra due azioni di gioco. Gli addetti all'asciugatura non devono causare ritardi alla ripresa del gioco.



In ogni campo l'addetto all'asciugatura veloce posto dietro al 2° arbitro deve operare nella sua **zona d'attacco**, mentre quello seduto vicino all'area di riscaldamento deve intervenire nella **zona di difesa**.

In caso di necessità, possono entrare contemporaneamente per asciugare un'ampia zona di umidità. Comunque la priorità di asciugatura e' nella zona d'attacco; la zona di difesa e la zona libera sono da considerarsi di secondaria importanza.

Si riporta la regolamentazione per l'asciugatura del terreno di gioco. In proposito si precisa che i sei addetti alla asciugatura, muniti di altrettanti spazzoloni larghi 1 mt. ciascuno, e quattro asciugatori "veloci" (di cui due individuati tra gli addetti agli spazzoloni), muniti di pezze di panno, sono obbligatori per i campionati di A1 e A2, mentre per gli altri campionati

nazionali, le società debbono mettere a disposizione un “**adeguato**” servizio di asciugatura, che deve operare nelle occasioni previste dalla regolamentazione.

1. Non è permesso ritardare il gioco per asciugare il terreno durante la gara e nessuno può richiedere l'intervento esterno per l'asciugatura. Questa è invece obbligatoria al termine del riscaldamento ufficiale pre-gara, durante i tempi di riposo, negli intervalli fra un set e l'altro. E' assicurata da 6 addetti (3 per ciascun campo), i quali percorreranno, in modo sincrono tra i tre di un campo ed anche con quelli dell'altro campo, inizialmente la zona di attacco per 2 volte consecutive, quindi i primi 3 mt. della zona di difesa e successivamente gli ultimi 3 mt., tornando alle loro posizioni fuori dall'area di gioco. Nei Tempi di Riposo Tecnici sono inoltre previsti due passaggi oltre la linea di fondo, come mostrato dal diagramma. Gli asciugatori “veloci” si posizionano ai lati del tavolo del segnapunti ed intervengono quando si avvedono della presenza di chiazze di umidità particolarmente nella zona d'attacco, autonomamente al termine dell'azione di gioco. L'operazione deve essere molto veloce ed avvenire tra il fischio di fine azione e quello di autorizzazione del successivo servizio.
Due dei sei addetti alla asciugatura con gli spazzoloni (uno per campo) sono anch'essi muniti di una pezza di panno assorbente per intervenire nella rispettiva zona di difesa alla stessa stregua degli asciugatori “veloci”.
2. Durante i tempi di riposo i giocatori in campo debbono uscire dal campo di gioco, recandosi nei pressi delle rispettive panchine, per permettere la prevista asciugatura del terreno.
3. Un atleta, durante il gioco, può asciugare il terreno di propria iniziativa con piccoli pezzi di stoffa di cui si può dotare. Questo gesto non deve costituire motivo di ritardo nel gioco e l'arbitro non ne deve tenere conto.
4. Le predette regole devono essere fatte rispettare dai giudici di gara, secondo quanto previsto dalla Regola di Gioco n. 21, relativamente ai "Ritardi di gioco" dei partecipanti alla gara. Non saranno accolti reclami in relazione all'applicazione delle norme anzidette.

Per agevolare il raggiungimento dello scopo della regolamentazione, si raccomanda:

- a) di far cambiare la maglia agli atleti dopo il riscaldamento ufficiale e quindi prima dell'inizio della gara;
- b) di dotare i raccattapalle che agiscono nelle zone di servizio di materiale idoneo ad asciugare la palla prima di consegnarla all'atleta in battuta (per la serie A);
- c) di dotare i 6 addetti all'asciugatura del terreno di materiale idoneo a tale scopo (spazzoloni), in modo che alla fine del riscaldamento ufficiale, alla concessione del tempo di riposo e tempo di riposo tecnico, alla fine di ciascun set, possano intervenire ed asciugare il terreno con celerità, iniziando dalle zone di attacco dal lato del 2° arbitro;
- d) gli addetti debbono stazionare su sedie o sgabelli o panche **fuori dalla zona libera**, in fondo al lato perimetrale nelle vicinanze della zona di riscaldamento riservata alle riserve;
- e) gli arbitri possono richiedere il loro intervento nel caso riscontrino zone di pericolo per la incolumità degli/delle atleti/e.

Le Società

Considerato che la funzione degli asciugatori è quella di salvaguardare gli atleti, le Società debbono mettere a disposizione degli arbitri **un gruppo di asciugatori provetti**, che sappiano svolgere con precisione il loro compito: da evitare l'utilizzazione, con superficialità, di ragazzi/e che non abbiano avuto alcuna istruzione e che siano privi di esperienza.

In particolare si vuol sottolineare:

- gli asciugatori debbono trovarsi sul campo, pronti, **almeno 1 ora** prima dell'inizio della gara, anche per favorire il compito del Delegato Tecnico e degli Arbitri;
- debbono essere predisposte **8 pezze di panno**, **2** per gli “asciugatori veloci” e **2** per gli asciugatori con spazzolone (uno per ogni gruppo di tre);
- debbono essere fornite **2 pezze di panno**, per asciugare il pallone, a ciascuno dei due raccattapalle (posizioni 2 e 5) situati vicino alla zona di servizio, che sono deputati a fornire il pallone al battitore;
- ciascuna Società, preso atto delle normative relative al sistema di asciugatura riportate nelle **Circolari**, deve provvedere all'istruzione di più gruppi di asciugatori, in modo da averli già esperti alle gare dei Campionati di A1 e A2 e di Coppa Italia

Kinder

 **errea**

LA TECNICA ARBITRALE

La funzione arbitrale ha una importanza capitale nello sport agonistico, una figura al di fuori delle parti in competizione, che è chiamata ad applicare ed a far rispettare le regole della disciplina sportiva, che ogni tesserato ha accettato ed alle quali si deve uniformare.

In un mondo in cui si cerca spesso di aggirare le regole per proprio tornaconto, la funzione arbitrale, così come quella di qualsiasi giudice, rappresenta un aspetto sociale, un reale sostegno alla esistenza dello sport, al suo spirito indirizzato al miglioramento ed allo sviluppo del corpo e della mente degli esseri umani.

Compito senz'altro arduo, che richiede una grande passione ed un po' di incoscienza di fronte a manifestazioni di intolleranza e di arroganza, che a volte rasenta l'imbecillità abbinata alla maleducazione tesa alla semplice sopraffazione dei propri simili.

Compito arduo, ma non impossibile, che, però, deve tener conto della esigenza di migliorare sempre la qualità di chi è chiamato ad essere "super partes" di eventi nei quali è ormai anche protagonista. Tale miglioramento prende avvio dalla frequenza al corso di formazione, che permette l'acquisizione della qualifica di arbitro provinciale, continua nelle prime gare dirette con l'assistenza del **Tutor**, che è un arbitro esperto il quale ha il compito di indicare le strade tecniche e comportamentali da percorrere, che sono senza fine, un percorso sempre in salita lungo il quale vengono acquisite le professionalità con l'esperienza, gli allenamenti, lo studio. Per tutto il periodo della sua attività, l'arbitro è sempre impegnato nel suo continuo miglioramento, prima su aspetti macro, poi affinando quelli più fini quando giunge ad alti traguardi professionali, che coinvolgono la gestione delle gare anche sotto l'aspetto psicologico.

Fin dall'inizio, l'arbitro è indirizzato verso la **collaborazione** tra 1° e 2°, con il segnapunti, con i giudici di linea. Collaborazione significa specificare i compiti precisi che attengono a ciascuno dei componenti il **corpo arbitrale** e che fanno riferimento a quanto dettato dalle Regole di Gioco, le quali assegnano al **1° arbitro** una assoluta autorità su tutti gli attori della gara, compresi i colleghi (R. 23.2.1) e, addirittura, anche su questioni non specificate dalle stesse Regole (23.2.3).

Stabilita questa autorità del 1° arbitro, però, sono contemplate delle responsabilità che fanno direttamente capo al 2° arbitro (24.3), al segnapunti (25.2), ai giudici di linea (27.2), per le quali, comunque, l'ultima decisione spetta al 1°, che di norma rispetta quella dei suoi collaboratori, ma ci può essere l'eccezione che conferma la regola!

Un aspetto molto particolare, che ci permette di introdurre il concetto di **TECNICA ARBITRALE**, è quello della Regola 24.2.2, la quale stabilisce per il 2° arbitro "egli può, senza fischiare, anche segnalare al primo arbitro i falli fuori dalla sua competenza, ma senza insistere". L'ampiezza della collaborazione tra 1° e 2° arbitro sta proprio in questa regola, che impegna il 1° ad avvalersi del collega 2° in ogni occasione della gara e a quest'ultimo a fornire tutti i suggerimenti possibili al collega per una direzione di gara la più precisa possibile.

Tecnica arbitrale, quindi, quale mezzo professionale che permetta agli arbitri di offrire un servizio regolamentare alla gara che, per quanto umanamente possibile, abbia la possibilità di registrare i fatti che si sviluppano sia nelle azioni di gioco che al di fuori di esse, visti da più angolazioni per una valutazione quanto più vicina alla verità assoluta, oggettivamente non possibile per la natura umana.

Si può coniugare, a questo proposito, un motto che contiene tutta l'essenza dell'arbitraggio: "L'arbitro in quanto umano, ha il diritto di sbagliare, ma l'assoluto dovere di cercare di non commettere errori". Tale dovere assoluto di cercare di non sbagliare passa attraverso l'impegno professionale continuo fatto di allenamento tecnico e mentale (**mental training**), che lo porta a

riflettere intensamente sulle situazioni di gioco e sugli errori commessi e riconosciuti, con un normale mantenimento della forma fisica.

Di certo l'arbitro non può che essere considerato una persona normale che solo l'impegno costante lo porta ad essere professionale, come ben espresso in un libro di Educazione Fisica cubano: **“Qualsiasi persona che abbia la vocazione di inserirsi con serietà in questa attività, ha potenzialmente la possibilità di divenire un buon arbitro, purché sia in condizioni di dare ad essa un deciso proposito di studio, sacrificio e lavoro, indispensabili per disimpegnare con buon esito l'apprendistato ed il successivo sviluppo delle proprie capacità in un campo tanto difficile e complesso, come senza dubbio è quello arbitrale”**.

Il Settore Tecnico Arbitrale della FIPAV da tempo ha elaborato una precisa **tecnica arbitrale**, che ha perfino esportato nel mondo, passata attraverso le numerose modifiche regolamentari che la FIVB ha apportato a più riprese. Essa rappresenta una soluzione assolutamente scientifica alla esigenza di una valutazione corretta dei fatti espressi dalle singole azioni di gioco e dalla totalità della gara. Un consistente aiuto alla professionalità arbitrale ed un concreto servizio alla attività agonistica della pallavolo.

La posizione del **1° arbitro** sul seggiolone non gli consente movimenti curvilineari, che, invece, sono possibili al **2° arbitro** con una grande libertà di movimento che può utilizzare per completare le possibilità di valutazione del collega 1°, nella necessaria ampia collaborazione. Di contro, però, questi, trovandosi al di sopra della rete con gli occhi ad un'altezza di circa 50 cm. (Regola 23.1), dispone di un'ampia visuale sia sugli eventi che si sviluppano sopra e nelle vicinanze della rete e nel perimetro del terreno di gioco (18 x 9 m), particolarmente per la palla che impatta il suolo (dentro o fuori).

1° ARBITRO

Detto della sua posizione sul seggiolone, in piedi con gli occhi a circa 50 cm. dal bordo superiore della rete (quando ciò è possibile!), la tecnica arbitrale fornisce delle indicazioni per permettere una visuale il più possibile aderente alla realtà degli eventi da valutare.

Iniziamo col dire che l'occhio umano ha una funzionalità limitata, che, a volte, non permette all'uomo di percepire esattamente quanto realmente avvenuto. Un **limite umano** che spesso non è affatto tenuto in considerazione dai delatori interessati! Ci riferiamo, in particolare, al fatto che se un oggetto osservato non è esattamente a fuoco, l'occhio invia degli input sfuocati al cervello, il quale a sua volta elabora degli output non rispondenti esattamente alla realtà. L'occhio umano, per mettere a fuoco un oggetto che si muove velocemente, necessita di un tempo di **reazione e di focalizzazione** stimato di circa 0,30 secondi, che diventa di circa 0,17” per soggetti allenati, come possono essere gli arbitri.

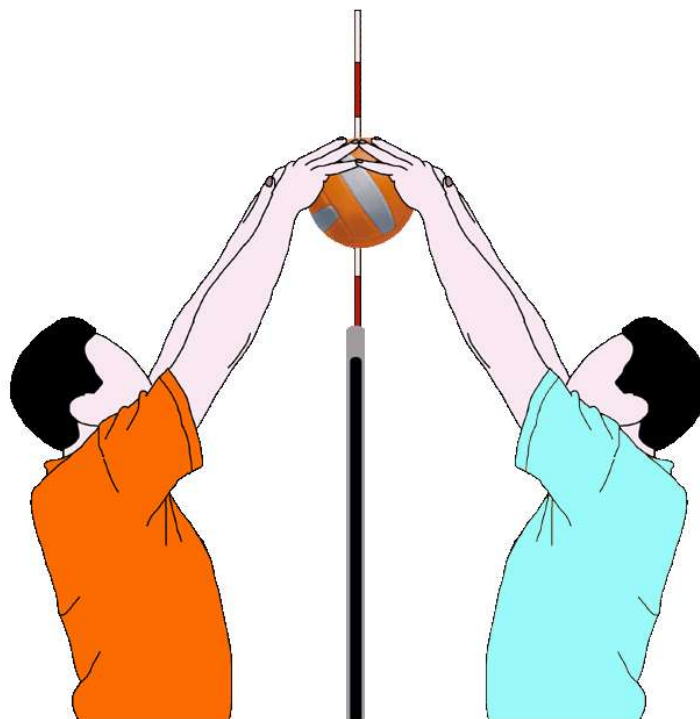
Da qui una prima indicazione di tecnica arbitrale agli arbitri che svolgono le funzioni di 1°: **L'ANTICIPAZIONE.**

Quando la palla viaggia a velocità sostenute (per forti schiacciate si arriva anche a 120 Km/h, pari a 33 m./sec. che significano 0,21” per percorrere 7 m.), l'occhio umano ha enormi difficoltà a focalizzare l'immagine se segue la traiettoria della palla stessa. E' evidente che l'immagine di una palla veloce che contatta o viene contattata da un oggetto o da una parte del corpo dell'atleta, può pervenire al cervello come immagine a fuoco solo se lo sguardo è già sul punto d'impatto. Se invece l'arbitro segue la traiettoria della palla in movimento, quando questa impatta, l'occhio trasmette una immagine sfuocata, perché il tempo di reazione e di focalizzazione necessario rende focalizzata l'immagine quando l'evento è già passato: da qui la possibilità anche di marchiani errori se non si adotta la **tecnica dell'anticipazione.**

Durante il gioco, molti sono i casi in cui l'arbitro deve utilizzare tale tecnica:

- **Tocco di palla.** Il momento di impatto palla/dita o altra parte del corpo deve essere osservato da fermo, lasciando con lo sguardo la traiettoria della palla proveniente dal servizio, da un attacco, da un passaggio, ecc., in tempo per portarlo sul punto che sarà interessato dall'arrivo della palla.
- **Impatto della palla con il terreno.** Anche qui la necessità è quella di essere con lo sguardo nel punto d'impatto prima che arrivi la palla, pur se a volte è particolarmente difficile per palle che viaggiano ad altissime velocità. In questi casi la differenza di valutazione tra l'arbitro che utilizza la tecnica dell'anticipo e qualsiasi altra persona che segue il gioco (spettatori, allenatori, dirigenti, atleti, ecc.), sta nel fatto che l'arbitro si trova prima nel punto d'impatto, mentre gli altri, normalmente, seguono la traiettoria della palla e ne ricevono una immagine sfuocata con risultati, a volte, diversi dalla realtà.
- **Contatto della palla sopra la rete.** Le azioni che si svolgono sopra la rete, vedono quasi sempre due o più atleti contrapposti a cercare il tocco con la palla. E' indispensabile che l'arbitro sia con il proprio sguardo su tale spazio ristretto prima che arrivi la palla, per poter valutare gli eventuali falli ad immagine nitida.
- **Tocco del muro** con la palla che cade fuori dal lato del campo dello stesso muro.
- **Tocco di attacco** su palla completamente nello spazio opposto.
- **Tocco del muro** su palla completamente nello spazio opposto prima o nel momento del colpo d'attacco opposto (ad eccezione dopo il 3° tocco).
- **Tocco simultaneo** di due avversari con palla che si trova contemporaneamente nei due spazi opposti e che viene da loro trattenuta (**il gioco deve continuare**).

Se due o più avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete causando una palla BLOCCATA (9.2.2), [il gioco continua](#).



Palla bloccata

- **Tocco della rete** dei giocatori intenti a giocare la palla o che influenza il gioco.

In tutte queste particolari azioni, il 1° arbitro, oltre che essere con lo sguardo sul punto di impatto prima che vi arrivi la palla, deve evitare di fare grandi movimenti sul tronco sia laterali che in avanti, perché essi produrrebbero immagini in movimento e quindi sicuramente sfuocate.

- **Attacco di difensore.** Gli atleti “difensori” possono effettuare e completare attacchi da qualsiasi posizione del proprio campo, ad eccezione di quando si trovano o staccano con i piedi nella **zona d’attacco**, comprendente anche la linea d’attacco, e colpiscono la palla che si trova **completamente** al di sopra del bordo superiore della rete e, infine, si **completa l’attacco** (la palla passa completamente nello spazio opposto o, prima, viene intercettata da un avversario).

In questa particolare azione, il 1° ed il 2° arbitro devono rivolgere il proprio sguardo prima sui piedi dell’atleta, per verificare se si trovano o staccano (anche uno solo) nella zona d’attacco, quindi sulla palla per verificare se si trova completamente al di sopra del bordo superiore della rete al momento del colpo d’attacco, infine sulla rete per valutare il passaggio completo della palla nello spazio opposto o se viene toccata da un avversario. **Solo in tale momento si concretizza l’attacco fallosi del difensore**, in presenza di tutti i suddetti elementi di valutazione.

Tecnica Arbitrale e fasi dell’attenzione

- Prima dell’autorizzazione al servizio, il 1° arbitro deve controllare velocemente la disposizione della squadra al servizio per verificare l’eventuale non corretta posizione dei giocatori e dopo l’autorizzazione soffermare la propria attenzione al giocatore al servizio quando questi colpisce la palla, poiché solo in quel momento si concretizza l’eventuale fallo di posizione.
- Al momento del colpo del servizio il 1° arbitro dovrà valutare se questo viene effettuato all’interno della relativa zona o meglio se il giocatore si trovi con i piedi entro la stessa e non tocchi il terreno di gioco (linea di fondo inclusa), prescindendo dalla posizione delle braccia e della palla; se il servizio è di tipo “flottante” o al “salto”; se il giocatore avrà colpito la palla con una mano o altra parte del braccio, dopo che questa sarà staccata dalla o dalle mani con cui la teneva. In questo frangente, dopo averne controllato la regolarità, seguirà per alcuni metri il pallone al fine di verificare che lo stesso non incontri alcuno ostacolo e che non si configuri il fallo di velo.
- Successivamente il 1° arbitro focalizzerà la sua attenzione **anticipando** la traiettoria della palla per valutare il contatto della stessa con il giocatore che si appresta **a ricevere (1° tocco)** e se il pallone ha una traiettoria lunga anticiperà lo sguardo sulla zona del probabile contatto con il terreno.
- Si passa poi alla **costruzione per l’attacco (2° tocco)**, quando subentra il palleggiatore per impostare uno degli schemi di attacco della squadra: ci troviamo al secondo tocco che generalmente viene effettuato in palleggio. In questo frangente estremamente delicato, il 1° arbitro dovrà porre la sua attenzione alla esecuzione dello stesso, ricordando che egli non deve valutare lo stile ma la correttezza o meno con la quale il palleggio viene effettuato (focalizzare con lo sguardo fermo la posizione del giocatore, delle sue braccia e mani, il contatto con la palla e la sua uscita).
- **Attacco:** è l’azione che ha per obiettivo l’inviare la palla nel campo avverso e costituisce la finalità del gioco della pallavolo. E’ la logica conseguenza della “costruzione per l’attacco”. Nella pallavolo attuale la continua evoluzione del gioco tende a potenziare, come più sopra dimostrato, al massimo il colpo sulla palla così da imprimerle sempre maggiore velocità. E

ciò sia nelle azioni di attacco che si svolgono nei pressi della rete, sia in quelle che si sviluppano nella zona di difesa. Per poter valutare correttamente il 2° ed il 3° tocco il primo arbitro deve sviluppare in sé la capacità di **anticipo** della palla. Un'azione di attacco può concludersi oltre che con una schiacciata, con una "palla piazzata" e con un pallonetto.

La **piazzata** è una schiacciata senza potenza, indirizzata volutamente dal giocatore in una determinata zona del campo, la più vulnerabile perché non coperta dalla difesa avversaria. Il 1° arbitro dovrà valutare lo stacco della palla dalla mano del giocatore in quanto può verificarsi il fallo di trattenuta.

Maggiore attenzione, ai fini di una corretta valutazione, deve essere posta sul **pallonetto**, cioè su quella azione al di sopra del bordo della rete che tende a superare il muro avversario non con potenza ma con "intelligenza".

Questo tocco della palla deriva dalla necessità o dalla scelta del giocatore di modificare la primaria intenzione di schiacciata in un tocco ad una mano, che gli permette di superare il muro avversario o di piazzare una palla "morbida" in una zona indifesa del campo, sorprendendo i giocatori avversari.

Nel pallonetto va valutata essenzialmente con lo sguardo fermo la spinta che viene impressa alla palla e soprattutto per quanto tempo la stessa resta a contatto con la mano, valutazione temporale nell'ordine di frazioni di secondo.

Nel caso la palla alzata a distanza di due - tre metri dalla rete, può accadere che il giocatore che effettua l'attacco sia un difensore. Il 1° arbitro deve prestare molta attenzione qualora si verifichi tale situazione, poiché tra i suoi compiti c'è quello di controllare se il giocatore difensore abbia staccato i piedi dentro o fuori la zona di attacco. Qualora il giocatore difensore abbia agito all'interno della zona di attacco colpendo la palla ad una altezza superiore al bordo della rete, il 1° arbitro avrà l'accortezza prima di sanzionare il fallo di sincerarsi che la palla abbia superato completamente il piano verticale della rete o, prima che lo attraversi, sia stata intercettata da un giocatore avversario.

2° ARBITRO

La funzione del secondo arbitro è estremamente importante e la sua collaborazione indispensabile per il buon andamento della prestazione del corpo arbitrale.

La tecnica arbitrale in uso in Italia stabilisce con estrema precisione sia per il 1° che per il 2° arbitro delle funzionalità incrociate, che permettono di coprire tutti gli spazi interessanti l'azione di gioco, per fare in modo che ogni segmento della stessa azione sia ben visibile all'uno o all'altro per valutarne compiutamente ogni aspetto, senza lasciare nulla al caso.

Evidentemente ogni azione di gioco inizia con **il servizio** a cui fa seguito **la ricezione** per poi proseguire con gli altri fondamentali della pallavolo. Proprio in questo primo segmento dell'azione di gioco, la tecnica arbitrale del **2° arbitro** prevede delle posizioni sul terreno di gioco ed una adeguata ripartizione della sua attenzione nei vari segmenti susseguenti.

SERVIZIO

Rispetto al "servizio", il 2° arbitro ha ben poche competenze, che si limitano alla informazione del **segnapunti** sull'eventuale **errore di rotazione**, che egli dovrà sanzionare con il proprio fischio, mostrando poi il gesto ufficiale n. 13.

Il 1° arbitro ha totalmente il compito di valutare l'esecuzione del servizio.

RICEZIONE

In questo frangente, la funzione del 2° arbitro è assolutamente onerosa tesa a verificare la posizione dei giocatori in campo della squadra in “ricezione” al momento **esatto** del colpo di servizio del battitore.

Come il 2° arbitro riesce a percepire l’esatto momento del colpo di servizio?

- Non attraverso l’udito, anche per la presenza del rumore del pubblico e del campo
- Attraverso la visione diretta del battitore, la cui immagine non deve essere focalizzata, ma percepita anche perifericamente ed anche in modo sfuocato.

Le posizioni del 2° arbitro.

In questa fase iniziale di ogni azione di gioco, il 2° arbitro si deve disporre da lato della squadra in ricezione:

- basilarmente a circa 1 m. dalla linea centrale verso il fondo campo (la lunghezza di un braccio), più verso la linea d’attacco se il servizio avviene in salto e, presumibilmente, con la traiettoria della palla di servizio verso la linea di fondo;
- rispetto alla linea laterale a circa 1,20 m., in modo da trovarsi oltre il palo che si trova al massimo ad 1 m dalla linea laterale.

Su queste due posizioni basilari si deve concordare sulle ragioni:

1. **a circa 1,20 m. dalla linea laterale**, più distante rispetto al palo, perché nei movimenti di spostamento paralleli alla linea laterale, il 2° arbitro non debba continuamente misurare la posizione di ostacolo del palo stesso e quindi dedicare una parte, anche piccola, della sua “attenzione” a questa necessità. I suoi movimenti, quindi, non debbono tenere in nessun conto della posizione del palo, potendo disporre così costantemente di tutta la sua attenzione;
2. **a circa 1 m. dalla linea centrale**, che gli permette una buona visuale della squadra in ricezione. Nel servizio il 2° arbitro, oltre a verificare le posizioni della squadra in ricezione, ha anche la possibilità di anticipare l’impatto della palla con il terreno o con il corpo dei giocatori, come non ha in tutti gli altri segmenti dell’azione, e quindi deve collaborare con il collega 1°, su sua richiesta, anche nella valutazione di palla dentro/fuori con totale cognizione di causa.

Il susseguirsi della tecnica.

Stabilite e chiarite le posizioni standard del 2° arbitro appena prima del colpo di servizio, egli deve ricorrere ad alcune variazioni a seconda dell’evolversi della preparazione al servizio da parte del **battitore** ed a quando avviene successivamente al colpo di servizio.

- A) La **zona di servizio** si estende per tutti i 9 m. del fondo campo ed il battitore si può posizionare in tale spazio ed anche oltre per cui per il 2° arbitro si pone un primo problema: quello di posizionarsi in modo da “**vedere**” l’esatto momento in cui la palla viene colpita, perché solo in quel preciso momento si concretizza l’eventuale fallo di posizione della squadra in ricezione. Si deve precisare che “**vedere**” sta a significare “percepire” il colpo sulla palla, non certo “focalizzare” il tocco. Per percepire con la visuale periferica, allora, il 2° deve scegliere la sua posizione che, senza necessariamente girare la testa gli permetta questa percezione, soprattutto utilizzando solo una piccola parte della sua attenzione:
- se la posizione del battitore è dietro la 6 o la 5 (1), restare ad 1,20 m. dalla linea laterale è opportuno, perché, senza movimento del capo, la visuale periferica gli

permette di percepire il colpo sulla palla e quindi di verificare le posizioni sul campo con un'alta percentuale della sua attenzione disponibile rivolta alla intera squadra in ricezione;

- se la posizione del battitore, invece, è dietro la 1 (5), il 2° arbitro deve evitare che il palo sia di ostacolo alla sua visuale e quindi portarsi un po' più indietro, anche per allargare il suo angolo di visuale che ne limita la rotazione del capo per permettere alla sua visuale periferica di percepire il colpo di servizio, in questo caso con un dispendio maggiore della sua attenzione, che sottrae a quella rivolta alla valutazione delle posizioni in campo della squadra in ricezione.

B) La **tecnica della esecuzione del servizio** può consigliare al 2° arbitro la posizione da assumere rispetto alla linea centrale come sopra riportato (ca. 1 m. di distanza). In particolare la tecnica della **battuta in salto** normalmente imprime forza e alta velocità alla palla, nonché una traiettoria piuttosto lunga, tale che l'eventuale impatto con il terreno avviene nei pressi della linea di fondo. In tale evenienza, il 2° deve spostarsi verso l'altezza del prolungamento della linea d'attacco, perché riduce la distanza verso il prevedibile ed eventuale impatto della palla con il terreno.

Stabilita la propria posizione, il 2° arbitro, che aveva rivolta la sua attenzione direttamente e totalmente a verificare le posizioni in campo degli/delle atleti/e della squadra in ricezione, ne memorizza in particolare il/i "punti caldi", quelli dove i "corrispondenti" possono trovarsi in errore, rivolge una parte della sua attenzione a percepire l'esatto momento del colpo di servizio, rapportandolo agli eventuali "punti caldi" e quindi stabilendo immediatamente la correttezza o meno delle posizioni, che sanziona con il proprio fischio nel caso di errore.

Nel caso in cui le posizioni siano in ordine, il 2° arbitro deve verificare la traiettoria della palla che può anticipare:

- se la palla cade a terra, con l'osservazione anticipata dell'impatto restando nella sua posizione assunta, memorizza la sua valutazione, rivolge lo sguardo verso il collega 1° e se questi gli chiede la sua valutazione, egli esegue l'appropriata segnalazione ufficiale dentro o fuori;
- se la palla chiaramente verrà giocata da un atleta, il 2° arbitro deve muoversi verso la parte opposta della rete per seguire l'attacco da tale posizione per verificare i tocchi di rete, i tocchi del muro, il muro dei difensori e del Libero. Lo spostamento deve avvenire con movimenti laterali, paralleli alla linea perimetrale del campo, non veloci né a saltelli, transitando, ovviamente, dietro il palo;
- se la traiettoria della palla è tale che prevedibilmente può andare a cadere in una zona non presieduta del campo, ma potrebbe essere recuperata con un tuffo da un atleta, il 2° arbitro deve restare fermo ad osservare lo svolgersi dell'azione, tenendo conto di quanto dispone la Regola 24.3.2.6 che gli consente di intervenire direttamente con il fischio nel caso la palla tocchi terra ed il collega 1° arbitro non sia in condizioni di vedere tale impatto. Appena l'evento si è concluso con la palla ripresa dall'atleta, il 2° deve spostarsi verso il campo opposto.

COSTRUZIONE PER L'ATTACCO (2° TOCCO)

Prima della costruzione per l'attacco, il secondo arbitro, che già si trova a circa 1 m. - 1 m. e mezzo dal palo dalla parte della squadra in ricezione, non appena stabilisce che il suo compito in quella fase si è esaurito, si sposterà sul campo opposto a circa 1 metro di distanza sia dal palo che dalla linea laterale, mantenendo il controllo visivo sulla palla sino al suo punto di arrivo.

Ciò gli consentirà:

- di poter osservare agevolmente, qualora il giocatore rinvii direttamente il pallone verso il campo avversario, se lo stesso sia passato all'interno, al di sopra o all'esterno dell'antenna che delimita lo spazio di passaggio dalla sua parte, ponendo particolare attenzione alla possibilità di recupero del pallone nella zona libera opposta;
- di trovarsi nella posizione ottimale per poter seguire l'evolversi del gioco sia di chi attacca attraverso la rete, sia soprattutto di chi difende poiché è noto che proprio in questa fase si verificano le maggiori probabilità di commettere falli (tocchi di rete, invasioni della linea centrale, giocatore difensore a muro), nonché eventuali tocchi di muro.

In base al tocco di costruzione del palleggiatore, il 2° arbitro sarà in grado di valutare in quale zona avverrà l'attacco, in modo da scegliere la posizione ottimale per seguire l'azione a rete.

La distanza dello sguardo dalla rete dipenderà invece dalla posizione del muro: il 2° arbitro deve avere lo sguardo tra il/i giocatore/i a muro e la rete. Quindi egli dovrà spostarsi lateralmente, in modo da regolare la distanza dello sguardo dal palo o dal prolungamento ideale della linea centrale a seconda della distanza della posizione del muro dalla rete, evitando che la sua visuale venga coperta dalle spalle dei giocatori a muro.

Durante l'evolversi del gioco, le sue posizioni si alterneranno da uno all'altro campo, avendo cura di trovarsi sempre dalla parte della squadra in difesa, prima che l'altra esegua la costruzione di attacco. **Questi spostamenti gli consentiranno di non avere ostacoli nell'osservare la linea centrale del campo e nel contempo di controllare tutta la rete.** Si raccomanda che detti movimenti vengano eseguiti subito dopo la costruzione per l'attacco, avendo cura di intuire la traiettoria della palla e cioè **di anticipare l'azione.** E' ovvio che la tecnica proposta sarà più facilmente eseguibile in un campo le cui attrezzature siano poste in modo regolamentare (palo distante dalla linea laterale 0,50 - 1 m.). Nel caso in cui il palo si trovi ad una distanza maggiore dalla linea laterale del campo, l'arbitro adeguerà le sue posizioni facendo riferimento al palo stesso, attenendosi alla tecnica descritta.

ATTACCO

Nel caso la palla alzata a distanza di due - tre metri dalla rete, può accadere che il giocatore che effettua l'attacco sia un difensore. Faccia attenzione il 2° arbitro, qualora si verifichi tale situazione, poiché tra i suoi compiti c'è quello di controllare se il giocatore difensore abbia staccato i piedi dentro o fuori la zona di attacco. Qualora il giocatore difensore abbia agito all'interno della zona di attacco colpendo la palla ad una altezza superiore al bordo della rete, il 2° arbitro avrà l'accortezza, prima di sanzionare il fallo con il fischio, di sincerarsi che la palla abbia superato completamente il piano verticale della rete o, prima che lo attraversi, sia stata intercettata da un avversario. Assolto questo compito, in generale, al momento del salto, sia dell'attaccante che del muro, il 2° arbitro osserverà la linea centrale per individuare eventuali invasioni del terreno avverso con i piedi. Alzerà quindi lo sguardo sulla rete per valutare eventuali tocchi della stessa da parte dei giocatori. Successivamente porterà il suo punto di osservazione sopra la rete per rilevare tocchi di palla da parte del muro, così come il transito regolare della palla all'interno dello spazio di passaggio dalla sua parte.

Dopo il colpo di attacco, il 2° arbitro eviterà di seguire la traiettoria del pallone che verrà controllata ed anticipata dal 1° arbitro; **egli fermerà, invece, lo sguardo sulla rete** per rilevare tocchi di rete dei giocatori in fase discendente e, infine, lo sposterà verso la linea centrale per eventuali invasioni del campo avverso nella ricaduta a terra. Quando egli ritiene che nei pressi della rete non c'è più necessità di controllo, si porterà con lo sguardo verso il punto dove si sta svolgendo l'azione per aiutare il 1° arbitro in una possibile valutazione di palla dentro o fuori e, contemporaneamente, se avrà mantenuta la posizione suggeritagli, sarà pure in grado di notare e quindi segnalare al collega

1° se la palla sia stata toccata dal muro o da altro giocatore se la palla cade fuori dal campo della difesa.

DIFESA

Vale quanto precedentemente descritto per la valutazione di invasioni della linea centrale, i tocchi di rete, eventuali giocatori difensori partecipanti al muro, palle toccate, ecc. Lo stesso dicasi per la posizione tra il/i giocatore/i a muro e la rete. Si sottolinea altresì che se il 2° arbitro seguirà il metodo suggerito circa la posizione da assumere, gli sarà sufficiente un rapido spostamento degli occhi dall'alto verso il basso o viceversa, senza ricorrere ad innaturali piegamenti del capo o del busto e ciò tutto a vantaggio della tempestività di rilevazione.

Risulta pertanto evidente la difficoltà oggettiva che incontra il 2° arbitro nel valutare con certezza se una palla che cade a terra in prossimità della linea perimetrale dal suo lato, è da considerarsi dentro o fuori dal campo. Infatti il tempo che impiegherà il suo sguardo a spostarsi da sopra la rete, dove nasce l'azione al punto in cui si conclude, sarà senz'altro *superiore* a quello impiegato dal pallone a percorrere tale tragitto data la sua velocità, indipendentemente dalla lunghezza del percorso.

Pertanto sarà pressoché impossibile per il 2° arbitro precedere visivamente la sfera al fine di "attenderla" nel suo punto di contatto. Questo perché egli ritarderà l'inizio del movimento in quanto costretto, come precedentemente detto, a non perdere di vista la rete e la linea centrale sino a che la prima fase dell'azione non sia conclusa. Solo nel caso in cui il pallone viaggi più lentamente (ad esempio per effetto di un pallonetto o di una piazzata), il 2° arbitro con lo sguardo sarà in grado di superare in velocità la sfera e quindi trovarsi in una posizione visiva ottimale per una giusta valutazione.

Sarà invece molto più agevole al 1° arbitro, sistemato in una posizione ottimale, inquadrare visivamente dapprima la rete e successivamente, una volta intuita la traiettoria, la zona in cui potrà avvenire il contatto con il terreno.

AMMINISTRAZIONE DELLA DISCIPLINA

Le **Regole di Gioco** regolamentano l'attività agonistica dello sport pallavolistico attraverso la supervisione degli **arbitri**, i quali hanno il compito di verificare il loro rispetto da parte di tutti i partecipanti alle gare.

Al di fuori dagli aspetti tecnici, tali Regole indicano i comportamenti che i partecipanti debbono tenere nelle competizioni, nell'ambito del **FAIR PLAY** insito nello sport.

Le Regole 20 e 21 contribuiscono continuamente a mantenere un'immagine sociale di grande rilevanza dello sport pallavolistico, dettando leggi che indicano ai partecipanti alle gare i limiti del loro comportamento. Un'immagine che si compendia nella **Regola 20.2.1** " I partecipanti devono comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del FAIR-PLAY, non solo nei confronti degli arbitri, ma anche verso gli altri giudici, gli avversari, i propri compagni e gli spettatori".

Gli arbitri, oltre che sugli aspetti tecnici della gara, debbono sorvegliare sui comportamenti degli attori della gara stessa, secondo quanto dettato dalle regole, le quali si rivelano in tutta la loro difficoltà applicativa.

Un concetto basilare in tale ambito è quello della **prevenzione**, che permette all'arbitro di amministrare la disciplina della gara con la dovuta comprensione delle tensioni che gravano **sull'agonismo**.

L'introduzione di un nuovo concetto regolamentare nelle Regole di Gioco da parte del **Congresso Mondiale** in Giappone nel **1998**, come quello della "**Lieve condotta scorretta**", fornisce agli arbitri il mezzo per poter percorrere la via della prevenzione con quell' "**avvertimento verbale**" che consente loro una discrezionalità che non può che prevedere una profonda preparazione culturale e tecnica.

CONDOTTA SCORRETTA

L'amministrazione della disciplina comprende quell'insieme di norme che regolano il comportamento dei partecipanti alla gara, fornendo anche gli strumenti necessari per prevenire e/o sanzionare disciplinarmente eventuali **condotte scorrette**.

Lo **Regola 21** fornisce quelle norme atte a definire la condotta scorretta in riferimento a quei comportamenti che travalicano il senso della correttezza. Da questa, in sinergia con la **Regola 20**, si evince la definizione di **condotta scorretta**: "ogni comportamento da parte di un/a giocatore/trice, allenatore/trice o dirigente che nei gesti e/o nelle parole, esuli dai canoni della correttezza e della sportività fra i praticanti della attività agonistica".

Essa può esprimersi nella forma più lieve con gesti o parole di livello non grave, o degenerare fino all'insulto ed all'aggressione, dirette agli arbitri, agli avversari, ai propri compagni, al pubblico.

Per la natura stessa della pallavolo, la condotta scorretta non trae la sua fonte da esasperazioni dovute allo scontro fisico che non esiste, ma piuttosto da degenerazioni di rapporti verbali fra avversari, con il pubblico e, con frequenza maggiore, con gli arbitri. Raramente fra i compagni di squadra. Sono comportamenti tipici: la reazione a decisioni arbitrali, nelle diverse forme e gradazioni di protesta; il gesto di scherno verso gli avversari o il pubblico, sia a scopo di provocazione che di reazione a sollecitazioni; l'insulto rivolto ai partecipanti alla gara e/o al pubblico e così via.

L'ARBITRO E LA DISCIPLINA

L'arbitro ha il compito, a volte ingrato ma necessario, di fare rispettare le norme previste, comprese quelle relative alla disciplina dei comportamenti, con gli strumenti che la Regola 21 gli mette a disposizione.

La condotta scorretta che più spesso si registra è quella nei confronti degli arbitri a seguito delle loro decisioni, quale conseguenza delle caratteristiche delle normative che assegnano all'arbitro il compito, non facile, di decidere, in pratica, su ogni punto conquistato o perso dai contendenti.

L'attività arbitrale prevede di prendere continuamente decisioni responsabilmente, a volte di normale o facile livello valutativo, altre volte più difficili, sempre nell'ambito della applicazione delle norme, senza lasciarsi andare ad interpretazioni personali.

Prendere **decisioni difficili** è, ovviamente, piuttosto impegnativo anche in considerazione delle tensioni, anche psicologiche, che gravano sulla gara in tali frangenti. L'importante è che queste tensioni non abbiano la forza di condizionare chi è deputato a decidere secondo quanto prevedono le norme.

Prendere decisioni **con espressa convinzione** permette all'arbitro di trasmettere questa sua decisionalità agli attori della gara ed al pubblico, ricevendone considerazione. Dimostrare **indecisione**, invece, comporta reazioni che a volta arriva alla contestazione.

Comunque, pur nella sicurezza delle decisioni prese, si possono ipotizzare alcune delle ragioni che inducono l'atleta, l'allenatore, il dirigente, il pubblico a protestare verso tali decisioni

- decisione oggettivamente errata di uno degli arbitri;
- decisioni contrastanti tra gli arbitri;
- decisione oggettivamente corretta, ma sfavorevole alla propria squadra.

Le prime due ragioni di protesta possono essere limitate al minimo quando l'arbitro è preparato, profondo conoscitore delle RdG, della tecnica arbitrale e della tattica e tecnica di gioco, ben allenato fisicamente, a parte i casi sporadici e/o accidentali che possono sempre capitare.

Dalla terza ragione, però, consegue che a volte nemmeno l'arbitro che valuta correttamente il gioco, è immune da proteste, in tale caso dettate unicamente dall'interesse della propria squadra.

Da qui l'importanza che l'arbitro abbia a disposizione adeguati strumenti regolamentari, che gli permettano di **prevenire** i comportamenti scorretti e, se necessario, a **sanzionare** tale condotta.

A fronte di ciò, però, l'arbitro deve acquisire una profonda conoscenza di tutti questi strumenti normativi e le relative esatte interpretazioni (casistica) che regolamentano la materia disciplinare.

Ciò, comunque, non è sufficiente a rendere l'arbitro un ottimo gestore della gara, perché le situazioni che gli si presentano sono spesso originali, nuove e non usuali per lui, con la conseguenza che se non ha conseguito una buona abitudine a valutare i comportamenti scorretti, gli interventi possono essere ritardati, non tempestivi ed a volte non ci sono proprio, poiché l'elaborazione mentale risulta lenta.

L'abitudine a valutare i comportamenti scorretti gli permette, invece, di attuare interventi tempestivi e precisi, come per ogni altra decisione tecnica. Anche qui, quindi, si deve considerare l'importanza dell'**allenamento**, non inteso nel comune senso che si dà alla parola, ma in quello di abitudine allenata ad amministrare la disciplina. Che significa:

- **conoscenza profonda** della Regola e della relativa Casistica, sia attraverso lo studio, che partecipando attivamente alle riunioni tecniche ed ai corsi di aggiornamento;
- **abitudine ad analizzare** gli eventi disciplinari avvenuti nel corso della propria gara, verificando la correttezza degli eventuali interventi, anche con colleghi e docenti;
- **assistere** a gare, concentrando la propria attenzione sugli aspetti disciplinari, confrontandosi con le decisioni prese dai propri colleghi in maniera costruttiva.

Questo **ripetere mentalmente** le situazioni viste e **ridiscuterle**, costituisce un vero e proprio **allenamento** (mental-training), che abitua l'arbitro a prendere decisioni, a capitalizzare esperienze, a gestire eventi anche inusuali.

Il confronto delle esperienze, le opinioni, le indicazioni fornite, favoriscono quella uniformità applicativa delle norme, che in questo delicato campo è largamente auspicabile, ma non è di facile attuazione a causa degli eventi da valutare, che raramente sono completamente comparabili e per i quali si può indicare un'unica direttiva.

Di certo l'arbitro deve evitare interpretazioni personali e di farsi influenzare da elementi esterni (pubblico, proteste, conoscenze personali), per poter applicare correttamente la Regola 21 in ordine alla amministrazione della disciplina, evitando cioè di essere influenzati da aspetti psicologici.

La normativa e la relativa casistica forniscono dei modelli comportamentali ai quali ci si deve sempre riferire, anche nei casi originali, tenendo sempre presente che, ove possibile, deve essere perseguito l'aspetto preventivo con la dovuta competenza ed intelligenza.

E' da evitare di essere troppo permissivi o troppo rigidi, perché in entrambi i casi si possono avere delle reazioni alle decisioni prese. L'arbitro che sa applicare la normativa in maniera distaccata ed equilibrata, senza fare sconti o aggravii ad alcuno, è apprezzato e stimato comunque.

L'arbitro debole, che non si prende le proprie responsabilità, che è accondiscendente, che si fa prendere la mano dagli eventi, non viene stimato nemmeno da chi si avvantaggia del suo comportamento.

L'arbitro eccessivamente rigido solitamente è ugualmente non equilibrato nelle sue decisioni, anche perché di solito esse sono più dure inizialmente per poi scemare via via che la gara si svolge.

LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

Le modifiche alle Regole di Gioco adottate dalla FIPAV a partire dalla stagione agonistica 1999/2000, per quanto attiene ai comportamenti dei partecipanti alle gare, hanno introdotto un nuovo e rivoluzionario concetto con la **Regola 21.1** relativa alla "**lieve condotta scorretta**", che così recita: "una lieve condotta scorretta **non è soggetta a sanzioni**. E' compito del primo arbitro prevenire il livello di condotta scorretta assegnando un **avvertimento** verbalmente o con un gesto alla persona o alla squadra per il tramite del capitano in gioco".

Questo nuovo tipo di AVVERTIMENTO non rappresenta una penalizzazione, non ha conseguenze e non deve essere registrato a referto.

Questo è un concetto talmente innovativo che merita una trattazione particolare per orientare soprattutto gli arbitri in attività da vario tempo, che hanno radicalizzato alcuni automatismi valutativi, che or o alla squadra vanno cancellati e sostituiti.

Occorre sottolineare che nelle nuove norme non è più prevista la "**condotta antisportiva**", che effettivamente non comprendeva soltanto i comportamenti definiti dalla parola.

L'attuale regola consente all'arbitro di conseguire con i propri interventi quella **prevenzione** che rappresenta la base primaria della amministrazione della disciplina. Una prevenzione che precedentemente era limitata dal fatto che per una lieve condotta scorretta, definita **antisportiva**, doveva necessariamente essere assegnato un avvertimento, mostrando il cartellino giallo, che entrava nella "**scala delle sanzioni**" come primo provvedimento alla persona.

Nella precedente edizione 1997 della "Amministrazione della disciplina", si consigliava di poter **eccezionalmente vedere o non vedere** certi lievi comportamenti per non dover intervenire con la sanzione dell'avvertimento, considerata troppo grave rispetto all'evento.

Un consiglio avventato e pericoloso, che a volte non è stato ben compreso, come fosse un invito a non prendersi le proprie responsabilità, ma che ora ha un senso ben preciso: **l'arbitro può decidere di dare inizio o no alle sanzioni per ogni singolo partecipante alla gara, valutando correttamente e con il dovuto equilibrio le lievi condotte scorrette**".

In tali valutazioni egli deve tener conto della situazione del momento in cui avviene l'evento da sanzionare o no e, eventualmente, fino a quando può, intervenire con l'avvertimento verbale sulla stessa persona durante la gara.

Una grande responsabilità che, a ben pensare, gli arbitri in parte erano abituati a prendersi in passato, a volte anche esagerando nella prevenzione, che poteva anche considerarsi come una debolezza comportamentale, una mancanza di sufficiente personalità.

E' **stabilito**, quindi, che il primo arbitro debba valutare i comportamenti e nel caso decida per la "lieve condotta scorretta", esegua un segnale indirizzato alla persona o comunicare al capitano in gioco l'avvertimento verbale assegnato alla persona in campo o in panchina.

Ugualmente il primo arbitro deve comunicare chiaramente al capitano in gioco quando ritenga che sia giunto il momento di assegnare l'ultimo avvertimento verbale da assegnare alla persona, per passare, al ripetersi, alla sanzione della **penalizzazione**. Questa comunicazione può avvenire anche al primo avvertimento verbale, se viene considerato che la condotta scorretta messa in atto, pur se lieve, rasenta il livello previsto per la penalizzazione.

1. CLASSIFICAZIONE DELLE CONDOTTE SCORRETTE E RELATIVE SANZIONI

Si commenta qui quanto previsto dalla Regola 21 sulla condotta scorretta.

Innanzitutto la Regola, nella versione introdotta a partire dalla stagione agonistica 1999/2000, distingue due livelli di gravità di condotta scorretta, che si trattano separatamente nei paragrafi 5.1 e 5.2.

5.1 Lieve Condotta scorretta (LCS).

Una Lieve Condotta Scorretta (d'ora in poi LCS) non è *soggetta a* sanzioni. E' compito del primo arbitro prevenire il livello di condotta scorretta assegnando un avvertimento verbale o un gesto alla persona o alla squadra per mezzo del capitano in gioco. Questo avvertimento *non è una penalizzazione e non ha conseguenze*. **Non deve essere** registrato a referto. Risulta quindi che la condotta antisportiva della precedente formulazione della regola è stata derubricata a LCS, il cui autore viene richiamato, per mezzo del capitano in gioco, senza conseguenze. Non esiste una regolamentazione per la recidiva della lieve condotta scorretta da parte dello stesso componente la squadra. Viene lasciato perciò alla capacità di intervento e di gestione psicologica del primo arbitro di effettuare un'efficace opera preventiva, al fine di evitare il degenerare di LCS, mediante lo strumento del richiamo verbale. Sarà lui a decidere, in base alla sua esperienza che gli permetterà di valutare le varie situazioni in campo, quando il ripetersi di più LCS da parte dello stesso componente la squadra stia per trascendere in una condotta maleducata. Quando il primo arbitro identifica, **a suo giudizio**, l'ultima LCS accettabile, comunicherà direttamente al componente della squadra o mediante il capitano in gioco, l'assegnazione **dell'ultimo avvertimento verbale**. Una **successiva LCS** verrà sanzionata come **condotta maleducata** e, quindi, repressa con lo strumento della penalizzazione. Il primo arbitro passerà quindi dalla fase preventiva, in cui avverte senza sanzionare, alla fase di repressione, in cui sanziona la condotta scorretta adottando gli opportuni provvedimenti disciplinari.

5.2 Condotta scorretta da sanzionare.

Passiamo qui alle condotte che devono essere repressi mediante opportune sanzioni. La condotta Scorretta di un componente della squadra verso gli ufficiali di gara, gli avversari, i compagni o il pubblico, è classificata, infatti, in tre categorie secondo la gravità degli atti. A ogni categoria corrisponde, poi, una sanzione, con le conseguenze del caso per il giocatore o altro componente della squadra o per la squadra.

CATEGORIE di Condotta Scorretta	SANZIONI	SEGNALETICA	CONSEGUENZE
<i>MALEDUCATA</i>	PENALIZZAZIONE	Cartellino GIALLO	Perdita dell'azione
<i>OFFENSIVA</i>	ESPULSIONE	Cartellino ROSSO	Abbandonare l'area di Controllo della gara fino alla fine del set ¹
<i>AGGRESSIONE</i>	SQUALIFICA	Cartellini GIALLO e ROSSO nella stessa mano	Abbandonare definitivamente l'Area di Controllo

Tabella 1. Prima Condotta Scorretta nel corso della gara.

¹ Le Regole di Gioco prevedono che l'espulso si rechi nell'Area di Penalizzazione (21.3.2.1, 1.4.5). Il Consiglio Federale ha disposto che per i Campionati Italiani questa Area non venga introdotta. Da qui la conseguenza per il reo dell'abbandono dell'area di controllo della competizione per il set in corso. Per la definizione dell'Area di Controllo si veda la figura i delle Regole di Gioco.

La Tabella 1 riporta le sanzioni per la prima condotta scorretta; la sanzione rimane assegnata per tutta la durata della gara. Se in precedenza nella gara lo stesso componente della squadra era già stato sanzionato per una condotta scorretta, va applicata la cosiddetta Scala delle Sanzioni, che tiene conto della recidiva.

Tutte le sanzioni di cui alla Tabella 1 sono a carico del singolo componente della squadra che ha commesso l'infrazione. Fa eccezione la *Penalizzazione* che, oltre a essere a carico del singolo componente nel senso che, in caso di recidiva, egli verrà punito con una sanzione più pesante, è, a tutti gli effetti, *equivalente a un fallo di gioco* e, come tale, comporta la perdita dell'azione da parte della squadra.

Va evidenziato, inoltre, come per la *Condotta Ingiuriosa* sia prevista la sanzione *dell'Espulsione*. Questa prevede che il componente la squadra abbandoni l'area di controllo della competizione (si veda la nota 1) per il resto del set in corso, senza poter partecipare al gioco. Potrà rientrare in gioco al termine di tale set. Un allenatore espulso perde il diritto a intervenire nel set e deve abbandonare l'area di controllo fino al termine dello stesso.

Per *l'Aggressione* la sanzione prevista è la *Squalifica*. Si ricorda che in caso di squalifica il componente della squadra deve lasciare l'area di controllo per il resto della gara. E' opportuno specificare anche che, riguardo alla segnaletica relativa alla squalifica, i cartellini giallo e rosso vanno mostrati tenendoli uniti nella stessa mano.

Quanto esposto vale, dunque, *per la prima condotta scorretta nel corso della gara*. Nel caso di recidiva da parte del componente della squadra già sanzionato in precedenza, va applicata, come si diceva, la scala delle sanzioni. Essa richiede che l'arbitro proceda, per ripetizioni di condotta scorretta nel corso della gara, all'applicazione della sanzione immediatamente superiore secondo l'ordine indicato in tabella 2.

<i>PENALIZZAZIONE ⇒ ESPULSIONE ⇒ SQUALIFICA</i>
--

Tabella 2. La scala delle sanzioni in ordine crescente di gravità.

Vediamo ora i casi di recidiva nel corso della gara che si possono presentare. La tabella 3 mostra come, in caso di recidiva, l'arbitro debba applicare la sanzione immediatamente superiore. Quindi in caso di una seconda condotta maleducata nel corso della gara andrà sanzionata l'espulsione. Nel caso di una seconda condotta ingiuriosa, ovvero di una terza condotta maleducata, andrà sanzionata la squalifica. E' ovvio che in caso di Aggressione scatta sempre e comunque la Squalifica, come evidenziato nella tabella stessa.

Sanzione precedente	Infrazione successiva	Sanzione
PENALIZZAZIONE ⇒	Condotta Maleducata (2 ^a) Condotta ingiuriosa (1 ^a) Aggressione (1 ^a)	⇒ ESPULSIONE ⇒ SQUALIFICA
ESPULSIONE ⇒	Qualsiasi Condotta Scorretta	⇒ SQUALIFICA

Tabella 3: Sanzioni per recidiva di condotta scorretto nel corso della gara.

La recidiva deve essere sanzionata sia che si tratti di recidiva specifica (ripetizione dello stesso atto) che generica (infrazione diversa, che può risultare ugualmente oppure più o meno grave della precedente); le condotte scorrette si cumulano e la sanzione da assegnare è quella stabilita dalla

scala delle sanzioni. In definitiva si può riassumere la scala delle sanzioni per recidiva con i seguenti due concetti:

• *Nel caso di ulteriore condotta scorretta, eccetto l'aggressione, il componente della squadra già penalizzato verrà comunque espulso. (Per l'aggressione verrà squalificato).*

• *Nel caso di ulteriore condotta scorretta il componente della squadra già espulso verrà comunque squalificato.*

Si noti, infine, che qualunque condotta scorretta da parte del componente la squadra espulso comporta la sua immediata Squalifica.

5.3 LCS e scala delle sanzioni.

Si supponga ora che un componente la squadra, già sanzionato con una penalizzazione o un'espulsione, commetta ulteriori LCS. Come dovrà comportarsi il primo arbitro? Prima di dare la risposta, stabiliamo due concetti fondamentali:

- 1) *Una lieve condotta scorretta é tale in qualunque momento della gara;*
- 2) *L'opera di prevenzione del primo arbitro non può ritenersi esaurita una volta data la prima o la seconda sanzione disciplinare.*

Perciò, se il componente la squadra precedentemente sanzionato con una penalizzazione o espulsione, commette successivamente una o più LCS, il primo arbitro procederà con successivi richiami verbali, allo scopo di prevenire una sanzione disciplinare più pesante. Non riuscendovi, richiamerà per l'ultima volta il componente, passando poi alla sanzione disciplinare prevista dalla scala delle sanzioni e quindi l'espulsione per il componente già penalizzato, la squalifica per il componente già espulso. E' chiaro che, in questa situazione, il metro di giudizio del primo arbitro nel ritenere esaurito il numero di LCS accettabili potrà essere più severo rispetto a quello che applicherà per un componente la squadra non ancora sanzionato in alcun modo.

2. PROCEDURE

Nel momento in cui l'arbitro prende un provvedimento disciplinare, tutti gli ufficiali di gara devono attenersi a una ben precisa procedura, che si differenzia a seconda si tratti di una infrazione lieve (LCS) o di una infrazione più grave, cioè una condotta scorretta da sanzionare con trascrizione a referto.

Le procedure descritte nei seguenti paragrafi, vanno applicate quando la sanzione riguardi giocatori, così come componenti della squadra non giocatori, vale a dire allenatore, vice allenatore, dirigente, medico o massaggiatore.

6.1 Lieve Condotta Scorretta

La Regola 23.3.2.1 autorizza **solo il primo arbitro** a comunicare gli avvertimenti per LCS alle squadre. Tale comunicazione avverrà con un avvertimento verbale o con un gesto direttamente all'atleta in gioco o alla squadra o persona fuori gioco per mezzo del capitano in gioco. Nel caso utilizzi il gesto, il primo arbitro dovrà accertarsi che il destinatario dello stesso gesto e/o il capitano in gioco lo abbiano notato, altrimenti deve avvertire verbalmente. Al componente della squadra avvertito in tal modo non è richiesto alcun gesto di assenso.

Nulla dovrà essere trascritto a referto.

Se la LCS avviene nel corso di un'azione di gioco il primo arbitro ne attenderà la conclusione e quindi procederà come già descritto.

6.2 Condotta scorretta da parte di un componente della squadra in campo, a palla fuori gioco.

Se il componente della squadra che ha commesso l'infrazione disciplinare è *uno dei giocatori in campo*, il primo arbitro lo invita vicino al seggiolone, mostrando il/i cartellino/i corrispondente/i alla sanzione applicata pronunciando al suo indirizzo *"Cartellino giallo/Rosso per lei"*.

Il secondo arbitro, non appena a conoscenza di questa evenienza, deve dare immediatamente al segnapunti le istruzioni necessarie per annotare a referto la sanzione. Infatti deve essere registrata, nel momento stesso in cui viene assegnata, sul Referto di Gara, secondo quanto previsto dalle *Regole di Gioco* e dal *Manuale del Segnapunti*. Nel caso in cui il segnapunti rilevi dal referto che la sanzione assegnata dal primo arbitro non rispetta la scala delle sanzioni, egli deve informare immediatamente il secondo arbitro, che, a sua volta, comunica l'incongruenza al primo arbitro; quest'ultimo *deve, quindi, correggere la decisione iniziale*. Se egli, invece, insiste nel mantenere la sua decisione originale, il segnapunti deve senz'altro registrarla, riportando il fatto nello spazio 'Osservazioni' del referto di gara.

6.3 Condotta scorretta da parte di un componente della squadra non in campo, cioè in panchina o in area di riscaldamento, a palla fuori gioco.

Il primo arbitro deve mostrare il cartellino adeguato all'infrazione commessa, invitando il capitano in gioco vicino al seggiolone comunicandogli: *"Cartellino Giallo/Rosso al giocatore n... (o altro componente la squadra)"*. Il capitano in gioco, dirigendosi verso la panchina, informa il componente della sua squadra, il quale deve alzarsi, se seduto, e alzare la mano affinché sia per tutti chiaro che il provvedimento è per lui. La registrazione di detta sanzione deve essere riportata sul referto di gara così come descritto al paragrafo 4.2.

Nel caso in cui il componente della squadra in panchina rifiuti di alzarsi e/o alzare la mano l'arbitro non deve insistere nella richiesta, facendo riprendere il gioco e limitandosi a riportare il tutto sul rapporto di gara.

6.4 Condotta scorretta da parte di un componente della squadra, in campo o in panchina, a palla in gioco.

Avendo già analizzato il caso della LCS in 4.1, a seconda della sanzione da assegnare distinguiamo le seguenti eventualità:

6.4.1 CASI IN CUI L'AZIONE VA INTERROTTA

- La sanzione da assegnare è una penalizzazione (per condotta maleducata).

La penalizzazione, causando la perdita dell'azione di gioco, equivale a un fallo di gioco. Perciò, se durante lo svolgersi di un'azione di gioco il primo arbitro ritiene di dover assegnare una penalizzazione, per la prima condotta maleducata di un componente nel corso della gara, egli deve immediatamente intervenire, **sanzionando la fine dell'azione a seguito del fallo costituito dalla penalizzazione stessa**. Dopo aver fischiato, il primo arbitro indicherà con i gesti ufficiali quanto previsto dalla regola 22.2.3.1 (natura del fallo ⇔ cartellino giallo). **La squadra a cui appartiene il penalizzato perde, quindi, l'azione di gioco.**

Questo vale sia che la sanzione venga assegnata a un atleta in gioco, che a una delle persone in panchina. Nei due casi il 1° arbitro deve seguire, poi, le procedure descritte in 6.2 o, rispettivamente, in 6.3.

Può accadere che il primo arbitro venga informato dai propri collaboratori della eventuale condotta scorretta, che comporti una penalizzazione, avvenuta durante l'azione di gioco prima del fallo di gioco che aveva posto termine alla stessa azione. In tal caso il **primo fallo**, con il quale l'azione di

gioco va ritenuta conclusa, è **rappresentato dalla condotta scorretta**; come tale, esso annulla tutto ciò che è successivamente accaduto, con tutte le conseguenze del caso.

- La sanzione da assegnare é un'espulsione (per la prima condotta offensiva).

L'arbitro interviene immediatamente, interrompendo il gioco e assegnando la sanzione al colpevole, mostrando quindi il cartellino rosso, con le procedure descritte precedentemente. **Non essendovi stato fallo di gioco, l'azione dovrà essere ripetuta.**

- La sanzione da assegnare é una squalifica (per aggressione o caso di recidiva per seconda condotta offensiva).

L'arbitro interviene immediatamente, interrompendo il gioco e assegnando la sanzione al colpevole, mostrando quindi i cartellini giallo e rosso tenuti nella stessa mano, con le procedure descritte precedentemente. **Non essendovi stato fallo di gioco, l'azione dovrà essere ripetuta.**

6.4.2 CASI IN CUI L'AZIONE NON VA INTERROTTA

Tali casi si riducono alle sole recidive di condotte maleducate.

- **La sanzione da assegnare è un'espulsione (seconda condotta maleducata) o una squalifica (terza condotta maleducata).**

L'arbitro lascia terminare l'azione, quindi assegna la sanzione al colpevole, mostrando il cartellino rosso o entrambi, con le procedure descritte precedentemente. **L'esito dell'azione di gioco resta, ovviamente, valido.**

6.5 Penalizzazione contemporanea.

Vediamo ora come si deve comportare il primo arbitro quando più giocatori si rendono meritevoli di ricevere la sanzione della penalizzazione durante la stessa azione. Anche qui si possono considerare due casi distinti.

- *Più giocatori della stessa squadra vengono sanzionati con una penalizzazione, in tempi diversi della stessa azione di gioco.*

Nel caso prospettato la squadra subisce le conseguenze di una sola penalizzazione: l'acquisizione di un punto della squadra avversaria, che ovviamente acquisisce o mantiene anche il diritto a servire.

- *Giocatori avversari devono venire sanzionati con una penalizzazione.*

Vds. Pag. 8 di questo manuale

6.6 Situazioni di gioco.

Si riportano qui di seguito le direttive in ordine alle modalità di sanzionamento delle condotte scorrette dei partecipanti all'incontro commesse *prima della gara, tra i set ed al termine della gara.* Al fine di una corretta applicazione di quanto qui riportato, la giurisdizione temporale degli arbitri sui partecipanti alla gara decorre dal momento in cui i direttori di gara entrano nella struttura, ovvero sono al cospetto dei partecipanti stessi, fino all'abbandono della stessa.

Prima dell'incontro

Se la condotta scorretta è commessa da un tesserato di una delle due società interessate all'incontro prima di entrare nella struttura e prima del riconoscimento e questi non è incluso nell'elenco dei partecipanti alla gara, l'arbitro si limiterà ad annotare il comportamento sul rapporto di gara.

Se il tesserato è componente della squadra, al momento del riconoscimento il primo arbitro deve comunicare al capitano della squadra e alla persona sanzionata il provvedimento adottato. Durante il sorteggio, il primo arbitro informerà del fatto anche il capitano dell'altra squadra. Successivamente,

prima di autorizzare il servizio iniziale della gara, egli mostrerà il/i cartellino/i appropriato/i all'atleta in campo o al capitano in gioco se trattasi di atleta o persona in panchina(o se è stato espulso o squalificato).

Un componente della squadra espulso o squalificato non potrà partecipare al riscaldamento ufficiale, dovendo abbandonare l'area di controllo.

- ***Nell'intervallo tra i set***

Nel caso in cui debba essere sanzionata una condotta scorretta tra i set, l'arbitro deve comunicarla al momento in cui si verifica, chiamando a sé il capitano della squadra. All'inizio del set successivo, il 1° Arbitro mostrerà il cartellino appropriato e la sanzione verrà registrata a referto sul punteggio di 0-0.

Se, nel caso prospettato, la condotta scorretta viene commessa durante il cambio di campo, l'arbitro attenderà che gli atleti in campo e in panchina abbiano completato il cambio di campo, procedendo poi come sopra. Inoltre, se la condotta scorretta si verifica dopo l'ultimo punto del set (fine azione), anche se il 1° arbitro non ha ancora eseguito la segnalazione di fine set, la sanzione non verrà comminata subito, ma con la procedura suddetta a seconda che l'inadempiente sia un giocatore in campo o un componente in panchina o in area di riscaldamento. Anche in questo caso il fatto andrà annotato a referto sullo 0-0 del set successivo.

- ***Nell'intervallo tra il 4° e 5° set***

Il 1° arbitro al sorteggio deve avvertire i capitani che sanzionerà la squadra e prima di autorizzare il primo servizio del 5° set deve mostrare il cartellino giallo. Al che, se è alla squadra in ricezione che viene assegnato il punto, che il segnapunti cerchierà, essa deve ruotare la sua formazione ed andare al servizio. E' evidente che, in questo particolare caso, il sorteggio si deve svolgere senza condizionamenti: la squadra che vince il sorteggio può effettuare la scelta che crede più opportuna, di servire, di ricevere, il campo.

- ***Al termine dell'incontro***

Se la condotta scorretta è commessa dopo l'ultimo punto dell'incontro, ma prima del fischio di chiusura del primo arbitro, quest'ultimo comminerà la relativa sanzione all'interessato, senza mostrare i relativi cartellini ma comunicandolo al capitano in gioco.

Nel caso in cui la condotta scorretta è commessa al termine dell'incontro, dopo il fischio di chiusura da parte dell'arbitro, quest'ultimo non comminerà e quindi non comunicherà alcuna sanzione né all'interessato né al capitano, ma si limiterà a memorizzare la condotta riportandola sul rapporto di gara.

Se la condotta scorretta è commessa da un tesserato interessato alla gara, dopo il termine dell'incontro, ovvero dopo l'abbandono della struttura, ovvero durante il viaggio di ritorno in sede, l'arbitro si limiterà a riportare il comportamento e/o l'evento sul rapporto di gara.

In ogni caso gli arbitri devono annotare sul rapporto di gara i comportamenti/atteggiamenti di ogni tesserato FIPAV o dirigente federale, anche non direttamente interessato alla gara.

6.7 Competenze del secondo arbitro; collaborazione tra 1° e 2°.

Si è visto in precedenza come siano possibili interventi degli altri ufficiali di gara a supporto dell'amministrazione della disciplina che, ricordiamo, è di esclusiva competenza del primo arbitro sia per comunicare gli avvertimenti per LCS, sia come assegnazione delle sanzioni per condotta scorretta. Ciò non di meno, come già visto, vi sono casi in cui è previsto e importante che il secondo arbitro collabori con il collega per una buona gestione della disciplina in campo. Infatti, la regola 24.2.4 afferma che il secondo arbitro "*Controlla il comportamento dei componenti delle squadre seduti in panchina e avverte il primo arbitro di qualsiasi condotta scorretta*". Inoltre, le regole 24.2.5 e 24.2.10 aggiungono, rispettivamente, che il secondo arbitro "*Controlla i giocatori nell'area*

di riscaldamento" e "Controlla i componenti la squadra nell'area di penalizzazione² e avverte il primo arbitro di qualsiasi loro condotta scorretta".

Il secondo arbitro ha, quindi, una funzione di controllo della condotta dei componenti che si trovino in panchina e in area di riscaldamento, o che siano espulsi, per cui in caso di effettiva condotta scorretta, lieve o grave che sia, egli dovrà riferire al primo arbitro che, ripetiamo, è il solo e unico a poter avvertire per LCS e a poter sanzionare condotte scorrette e ritardi di gioco (regole 23.3.2.1 e 23.3.2.2). In un tale evento, il primo arbitro dovrà ascoltare con attenzione quanto riferitogli dal collega e, quindi, applicare il provvedimento disciplinare corrispondente a quanto sentito. Il primo arbitro deve evitare un'interpretazione personale riduttiva, o estensiva, a quanto riferitogli dal secondo. Infatti le regole di gioco, assegnando al secondo arbitro un compito di controllo sulle zone già citate, gli permettono una certa libertà nel rapporto con i componenti la squadra che li si trovano, ma una volta che egli segnala un evento disciplinare al primo, a questi non resta che notificare la sanzione disciplinare corrispondente.

Il primo arbitro ha, comunque, autorità (cfr. regola 23.2.3) per intervenire direttamente su condotte scorrette delle panchine, dei giocatori in area di riscaldamento e dei componenti espulsi, se queste non fossero rilevate tempestivamente dal secondo arbitro. Altresì, il primo arbitro può interpellare il secondo per chiarire eventi disciplinari oscuri, tenendo sempre nel debito conto quanto riferitogli dal collega.

Infine, può accadere che uno dei giocatori in campo commetta una condotta scorretta non rilevabile dal primo, ma notata dal secondo. Questo si verifica, soprattutto, nel caso di proteste più o meno veementi nei confronti dell'arbitro a terra. Anche in questa eventualità, il primo arbitro dovrà comportarsi come nel primo caso qui descritto: ascoltare, cioè, con attenzione quanto riferitogli dal collega e intervenire con la sanzione adeguata. E' consigliabile che il primo non minimizzi o trascuri l'accaduto, allo scopo di non sminuire l'autorità e l'attendibilità del collega e, di conseguenza, di tutto il collegio arbitrale.

7. DESCRIZIONE DELLE CONDOTTE SCORRETTE

Si illustrano ora i vari tipi di condotta scorretta, sia come concetto sia con l'utilizzo di esempi.

7.1 Lieve Condotta Scorretta.

La lieve condotta scorretta si identifica in quei gesti e quelle parole che, senza travalicare l'urbanità, evidenziano comunque un'insofferenza, sia pur blanda, alla disciplina di comportamento imposta dall'etica sportiva.

Si ricorda che la sanzione per la lieve condotta scorretta è il richiamo verbale o con un gesto, senza ulteriori conseguenze, in quanto tale sanzione è puramente preventiva. Si danno ora degli esempi di Lieve Condotta Scorretta che, integrati con l'esperienza di ciascun arbitro e inseriti nel contesto del momento della gara, dovranno diventare, come già si era accennato, dei modelli comportamentali per gli arbitri, in maniera che tutti reagiscano uniformemente in situazioni simili.

a) *Iniziamo subito con due tipici comportamenti che possono esprimere sia protesta verso una decisione arbitrale, ma anche disappunto verso se stessi per un proprio errore o per lo sfortunato esito di un'azione: strattonare anche violentemente la rete e calciare, o colpire violentemente in altro modo, il pallone. Nel caso l'arbitro giudichi che il giocatore abbia voluto esprimere soltanto disappunto, eviterà di prendere provvedimenti purché il gesto non sia eclatante, mentre richiamerà verbalmente l'autore della condotta se rileverà una volontà di protesta nei confronti di una decisione arbitrale (questo rappresenta un ottimo esempio di richiamo da dichiarare come ultimo prima di passare alla penalizzazione). In ogni caso il gesto non dovrà essere tanto plateale da sconfinare nella condotta maleducata, e, comunque, se calciando violentemente il pallone si mette in pericolo l'incolumità di altre*

² Nei campionati italiani il secondo arbitro controlla comunque il comportamento del componente espulso.

persone, questo fatto va sanzionato con la penalizzazione, l'espulsione o la squalifica a seconda della gravità dei fatti.

- b) Disapprovare una decisione arbitrale alzando il braccio e agitando un dito o la mano in senso negativo (a intendere "no, non è possibile").*
- c) Fare del vittimismo verso una decisione arbitrale allargando platealmente le braccia per esprimere disapprovazione.*
- d) Deridere l'avversario sul quale si è avuta la meglio.*
- e) Abbandonare l'area di gioco da parte delle riserve senza l'autorizzazione degli arbitri.*
- f) Insistere nel riscaldamento con il pallone, da parte delle riserve, durante i tempi di riposo, dopo essere stati invitati a smettere.*
- g) Non ottemperare immediatamente, da parte dei componenti della squadra, all'ordine degli arbitri di riprendere posto sulla panchina.*
- h) Insistere nella richiesta di spiegazioni a un arbitro da parte di un componente della squadra non autorizzato, dopo essere stato invitato a riprendere il proprio posto in campo o in panchina (in caso di insistenza ulteriore, a oltranza, si può ipotizzare la sequenza: 1. invito a riprendere il proprio posto; 2. primo richiamo verbale; 3. secondo e ultimo richiamo verbale; 4. penalizzazione).*
- i) Da parte del capitano in gioco, insistere nel chiedere spiegazioni sulla applicazione e interpretazione delle regole di gioco all'arbitro, ovvero ripetere continuamente la stessa richiesta di spiegazione, oppure trasformare la richiesta di spiegazioni in proteste contro decisioni arbitrali. E' da ricordare che il capitano in gioco ha diritto di chiedere spiegazioni all'arbitro, senza insistere. Quest'ultimo dovrà fornirglielae ma, in caso di ulteriore insistenza, dovrà invitarlo per prima cosa a riprendere posto in campo, passando successivamente ai richiami verbali, in modo simile a quanto descritto al punto h). Si suggerisce comunque agli arbitri di gestire con esperienza ed equità il rapporto con il capitano, valutando le varie situazioni inserite nel contesto della gara che si sta dirigendo.*
- l) Applaudire ironicamente una decisione arbitrale a proprio sfavore.*
- m) Commettere atti o azioni tendenti a influenzare le decisioni degli arbitri.*

Sotto questa voce possiamo raccogliere anche le insinuazioni che spesso vengono fatte sulla presunta parzialità del direttore di gara. Stiamo pensando a quelle frasi tipo "Sta fischiando a senso unico"; "Perché non fischia delle doppie anche a nostro favore"; "Stiamo giocando in sette contro sei"; "Solo a noi vengono fischiati dei falli di rete" e così via. Ora, molti arbitri si sentono in qualche maniera offesi da queste frasi. In realtà, finché non vi è un insulto esplicito (come potrebbe essere "venduto") l'arbitro deve attenersi al senso oggettivo delle parole e non dare interpretazioni soggettive. Il senso oggettivo delle frasi esemplificative qui citate va inquadrato esclusivamente nella forma della lieve condotta scorretta, da richiamare verbalmente, non certo in un comportamento maleducato e tanto meno in un comportamento ingiurioso. Come vedremo, l'ingiuria deve essere una chiara offesa, mentre qui si sta parlando essenzialmente di tentativi di attirare il favore arbitrale ai propri colori, a seguito magari di una precedente decisione sfavorevole. Si tratta a tutti gli effetti perciò, di una lieve condotta scorretta.

7.2 Condotta Maleducata.

La condotta maleducata si ha quando il comportamento indisciplinato si manifesta in forma inurbana o sgarbata, sia con le parole che con gli atti, nei confronti di arbitri, avversari, compagni di squadra e pubblico.

E' forse bene illustrare qui un concetto che deve essere ben chiaro a tutti gli arbitri. Una cosa è la condotta scorretta, una cosa è la sanzione. La stessa categoria di condotta scorretta va punita con sanzioni diverse a seconda del tipo di precedente che il reo aveva a suo carico nel corso della gara.

Quindi, mentre la **prima condotta maleducata** sarà punita con la sanzione della **PENALIZZAZIONE**, la **seconda condotta maleducata** da parte dello stesso componente nel corso della gara sarà punita con la sanzione dell'**ESPULSIONE**, in quanto più grave per la recidiva. La **terza condotta maleducata** da parte dello stesso componente nel corso della gara, sarà punita, in quanto ancor più grave per i due precedenti a suo carico, con la sanzione della **SQUALIFICA**.

La condotta maleducata si differenzia dalla lieve condotta scorretta essenzialmente in quanto questa prevede atti che, ad esempio, discutono decisioni arbitrali in modo civile, esprimendo il proprio disaccordo sulla decisione presa dall'arbitro senza però porre in dubbio le sue capacità ("*no! era fuori!*"; "*é impossibile che lui abbia toccato la rete!*"; "*era fallo di rete, si sta muovendo ancora adesso!*"), mentre quella maleducata, non limitandosi alla discussione civile, trascende nelle forme e nei modi, diventando, quindi, maleducata.

Vediamo alcuni casi:

- a) *Pronunciare frasi del tipo, "Ma chi le ha insegnato ad arbitrare?", "Un'altra volta guardi meglio!", "Lei ha deciso di farci perdere la partita", "Con un arbitro così non potremo mai vincere!".*
- b) *Proferire all'indirizzo dell'arbitro frasi maleducate, che non contengano però ingiurie alla persona dell'arbitro, come: "ma che cazzo fischi?"*
- c) *Gesticolare platealmente, con gesti non offensivi né osceni (che sarebbero qualificabili come condotta ingiuriosa), ma pur sempre indicanti contestazione alla decisione arbitrale (tipico gesto della mano che sta ad intendere "ma mi faccia il piacere", "ma va".)*
- d) *Apostrofare in modo sgarbato avversari compagni di squadra, pubblico.*
- e) *Pronunciare frasi blasfeme, bestemmie.*

7.3 Condotta Offensiva.

Si ha tale condotta con l'offesa al prestigio o al decoro degli arbitri o di altre persone, come dirigenti, allenatori, giocatori o pubblico, sia con le parole che con gli atti.

La condotta offensiva va sanzionata con l'espulsione, che inibisce l'interessato a partecipare alla prosecuzione del gioco, in quanto deve abbandonare l'area di controllo della competizione fino alla conclusione del set in corso. Analogamente a quanto visto per la penalizzazione, mentre la **prima condotta offensiva** sarà punita con la sanzione della **ESPULSIONE**, la **seconda condotta offensiva** da parte dello stesso componente nel corso della gara, sarà punita con la sanzione della **SQUALIFICA**, in quanto più grave per la recidiva.

La volontà di offendere deve essere chiara: l'arbitro dovrà evitare interpretazioni o rielaborazioni personali, **attenendosi esclusivamente ai fatti**.

Sono condotte offensive, ad esempio:

- a) *Pronunciare frasi del tipo: "venduto", "cornuto", "vaffanculo", "stronzo", "ladro", "ci stai rubando la partita", "hai rubato su ogni palla", "ma va' a dar via il culo" etc.*
Vogliamo evidenziare, con questo elenco, che l'offesa deve essere chiara. Esiste una profonda differenza cioè fra "stiamo giocando in sette contro sei" (lieve condotta scorretta), e "venduto" (ingiuriosa), anche se il senso della frase potrebbe essere simile. Ma, si ribadisce ancora una volta, l'insulto vero e proprio si ha solo nel caso "venduto". Allo stesso modo "non é possibile arbitrare così" é un'espressione maleducata, "ci stai rubando la partita" é un'offesa. Ancora, "cosa cazzo hai fischiato" é un'espressione maleducata, "cosa hai fischiato, stronzo" é una espressione offensiva.
- b) *Eeguire gesti offensivi od osceni: mandare "affanculo" con il braccio, effettuare il "gesto dell'ombrello", alzare il dito medio della mano verso qualcuno e tutti gli altri gesti similari.*

7.4 Aggressione.

Nel concetto di "aggressione" rientra *lo sputare, l'aggredire, il colpire o il tentare di colpire* gli arbitri, i compagni, gli avversari e comunque tutte le persone ammesse nell'area di controllo o sugli spalti.

Tale comportamento va *immediatamente sanzionato* con la **SQUALIFICA**, cioè con l'allontanamento definitivo dall'area di controllo del reo. Indipendentemente dalla scala delle sanzioni, l'aggressione comporta l'immediata squalifica, si tratti della prima, della seconda o della terza condotta scorretta nel corso della gara.

L'aggressione sarà considerata tale, e ugualmente punita, anche quando l'evento non sarà compiuto *ma solamente tentato*. In questo caso l'arbitro dovrà porre estrema attenzione in modo da non confondere *il tentativo d'aggressione con il desistere di propria spontanea volontà*, atto molto meno grave.

Infatti, per tentativo di aggressione si intende la fattispecie in cui il soggetto non riesce a portare a termine il suo proposito per fattori *indipendenti dalla sua volontà* (ad esempio altre persone che si frappongono fra lui e il suo obiettivo, o che lo trattengono), mentre il desistere di propria spontanea volontà viene valutato meno gravemente in quanto, in tal caso, il soggetto si ferma, dopo aver iniziato l'azione, ripensandoci senza alcun intervento estraneo. Nel caso in cui un componente la squadra desista da un tentativo di aggressione, l'arbitro sanzionerà una *penalizzazione per condotta maleducata*.

LA FILOSOFIA DEL TOCCO DI PALLA

Da qualche anno a questa parte la FIVB non apporta modifiche sostanziali alle regole di gioco, contrariamente a quanto avvenuto negli anni di fine 20° secolo, quando tali modifiche avvenivano in grande quantità e assolutamente sostanziali.

Così abbiamo assistito alla possibilità di colpire la palla con qualsiasi parte del corpo, passando dalla Regola che prevedeva "... fino alla cintola" e poi "... fino al ginocchio". Così sono divenuti regolari alcuni recuperi con i piedi, tipo calcio, che, però, risultano spesso spettacolari, entusiasmando il pubblico, decretando così la positività dell'idea, partita, come al solito, dal grande Presidente FIVB Ruben Acosta, da sempre indirizzato verso le ragioni dello "spettacolo pallavolistico".

Sempre a servizio dello spettacolo, è stata ampliata la zona di servizio, portata dai 3 metri di larghezza a tutto il fondo campo, permettendo di effettuare battute tecnicamente variegata, con larghi risvolti tattici.

Il largheggiare nella valutazione del cosiddetto "primo tocco di squadra", ha modificato totalmente la struttura del gioco della pallavolo, che soffriva di azioni corte ed insignificanti per lo spettacolo, stante la necessità di sanzionare falli di tocco di palla già a seguito del servizio: il pubblico era portato alla noia e non si divertiva, così come attualmente si gode lo spettacolo assistendo ad azioni di lunga durata pur se costellate, a volte, da "orrendi" primi tocchi, che non sono belli a vedersi per i cultori della bella ma vecchia pallavolo.

L'ace su servizio ha una propria valenza spettacolare che viene riconosciuta al gesto atletico del battitore, ma la continuità di un'azione con un'alternanza di difese ed attacchi che, anch'essi, mettono in evidenza gesti tecnici eccezionali, sono la linfa per uno sport assolutamente tecnico, verso il godimento sportivo di chi assiste alle gare, sia direttamente che in TV, dove i replay sono assolutamente "magici".

Un ulteriore passo avanti nella spettacolarità della pallavolo, è avvenuto quando è stata concessa la possibilità di recuperare la palla passata al di fuori dell'antenna verso la "zona libera" opposta: un recupero che può avvenire ed avere successo particolarmente dopo una ricezione o difesa sbagliata, che invia la palla oltre la rete al di fuori dello "spazio di passaggio" e che con spettacolarità recuperata, rinviata nel proprio campo e continuata a giocare! A questo tipo di azione è quasi sempre accordata l'ovazione del pubblico!

A volte si assiste ad una lunga azione divertente per la sua spettacolarità, che viene interrotta da un fischio arbitrale che sanziona, giustamente, un fallo di tocco di rete o una invasione sotto rete o un tocco di palla: pur nella giustezza dell'intervento arbitrale, tutti, pubblico e attori della gara, avrebbero preferito che l'azione continuasse per terminare con la palla a terra inviata da una delle due squadre, per godersi fino in fondo lo spettacolo degli eccezionali gesti tecnici degli atleti.

Lo spettacolo, l'interesse del pubblico e dei media, un'idea fissa che la Federazione Internazionale ha perseguito da molto tempo per imporre all'attenzione del mondo sportivo il gioco della pallavolo quale mezzo di sano divertimento. Ed i fatti le danno ampia ragione con le grandi presenze negli stadi delle grandi manifestazioni indoor e beach. Si pensi alle Olimpiadi di Atene, dove le presenze totali di pubblico sono risultate al primo posto degli sport di squadra, si pensi agli europei di Roma 2005 dove il pubblico ha mostrato una capienza insufficiente del Palalottomatica, affollato ben oltre tale capienza, senza poter accogliere molti dei rimasti fuori dall'impianto.

Un ulteriore passo avanti su tale aspetto, è rappresentato dalla "filosofia del tocco di palla" contenuta nelle direttive della FIVB, che ricalca un pò quella contenuta nella famosa "circolare dello spettacolo" emanata dalla FIPAV nel 1980 e che ha sicuramente favorito la spettacolarità della pallavolo. A quel tempo fu dura a digerirsi, perché doveva superare una radicata mentalità tecnica che vedeva nel tocco della palla il punto focale della pallavolo: non si poteva parlare di "mezzo fallo", di posizione disagiata del giocatore intento a toccare la palla, il tocco doveva essere assolutamente "pulito", altrimenti doveva intervenire il fischio dell'arbitro a spezzare l'azione. Una idea di purezza tecnica che ha ritardato l'avvento della spettacolarità del gioco della pallavolo!

Come l'allora "circolare dello spettacolo", le direttive FIVB sono tese al prolungamento della durata delle azioni di gioco, fonte ovvia di tale spettacolarità perseguita.

Come è possibile raggiungere tale importantissimo obiettivo?

Prima di tutto non sanzionando falli che non sono tali! Sembra un'eresia, ma è noto che a volte l'arbitro, nella valutazione del tocco di palla, è influenzato dalla gestualità tecnica del giocatore. Una posizione canonicamente errata delle mani o del corpo del giocatore prima del tocco, porta istintivamente l'arbitro ad avere sospetti sul susseguente contatto con la palla, rafforzata, a volte, anche dalla reazione del pubblico che manifesta disapprovazione. Questo aspetto è però ormai molto limitato nelle serie superiori dove operano gli arbitri con più esperienza, mentre nelle serie inferiori l'azione di formazione e qualificazione operate dal Settore Arbitrale, anche a livello psicologico, sta limitando queste deviazioni, portando i direttori di gara a reprimere l'istinto per concentrarsi esclusivamente sul momento del tocco e quindi giudicarlo asetticamente. I risultati sono ottimi, anche se, a volte, il pubblico rumoreggia, ma ci sentiamo di dire a torto.

La filosofia del tocco di palla si manifesta nella sua totalità quando gli atleti sono costretti dall'evolversi dell'azione di gioco a toccare la palla in condizioni disagiate, in situazioni di reale difficoltà gestuale, come in tuffi di recupero, in lunghi percorsi per raggiungere la palla e toccarla proprio all'ultimo istante utile, nel gioco a rete su palle mal giocate dal tocco precedente, ecc. In tali situazioni, la FIVB raccomanda agli arbitri di essere moderatamente indulgenti, senza andare a cercare il pelo nell'uovo, a favore della spettacolarità dell'azione di gioco.

Qualcuno sarà portato a dire che oggi si insegna a non fischiare, ma ciò non è vero perché il fallo va sempre sanzionato, compreso alcuni primi tocchi nei quali la palla viene "bloccata" o "rilanciata", sfatando la convinzione che tali tocchi non debbano essere fischiati, però lo "spettacolo" deve essere salvaguardato con estrema intelligenza e capacità: esso attira spettatori e sponsor, sollecitati proprio dall'interesse verso uno sport pulito che ha anche la capacità di divertire.



PALLEGGIO AD UNA MANO: tecnica e valutazione

Uno dei gesti più spettacolari ed incisivi della pallavolo è quello del palleggio ad una mano, effettuato normalmente dall'alzatore nelle vicinanze della rete e, spesso, in elevazione, per "alzare" la palla proveniente dalle proprie retrovie, al compagno attaccante, vicino alla rete, o difensore, relativamente distante dalla rete.

Un gesto tecnico che richiede una spiccata abilità dell'atleta, derivante da doti naturali e, sempre, da continui e sistematici allenamenti.

Un gesto tecnico che deve, ovviamente, rispondere alle normative regolamentari in ordine al tocco di palla. Una prima normativa è dettata dalla Regola di Gioco 9, relativa, appunto, al TOCCO DI PALLA, la quale recita "Ogni squadra deve giocare nella sua area e spazio di gioco" (ad eccezione della Reg. 11.1.2, passaggio oltre la rete, n.d.r.). Questo significa, intanto, che il tocco mano/palla deve avvenire, se al di sopra della rete, quando la palla non si trova nello spazio opposto: esempio classico quando la palla si trova in parte nel proprio spazio ed in parte in quello avverso, essa non può essere toccata in quella parte che gravita oltre il piano verticale della rete nello spazio opposto, per esempio, per riportarla nel proprio campo. Questo è un chiaro fallo di invasione sopra la rete.

Una seconda normativa riguarda il tocco sopra la rete SIMULTANEO tra due o più avversari: se il tocco ha una relativamente lunga durata tra le mani dei contendenti, l'azione deve continuare.

Ma la Regola che più di altre interessa tale tocco, è la 9.2 CARATTERISTICHE DEL TOCCO ed in particolare la 9.2.2 "La palla deve essere colpita, non fermata e/o lanciata. Può rimbalzare in qualsiasi direzione", la 9.3.3 PALLA TRATTENUTA "la palla non rimbalza al tocco, è fermata e/o lanciata".

ED ORA ANDIAMO AD ANALIZZARE il gesto tecnico, per metterlo in connessione con le normative di cui sopra.

Normalmente l'alzata ad una mano rappresenta una emergenza a seguito di una ricezione o difesa non perfetta da parte della squadra: la palla si sta dirigendo verso il campo avverso al di sopra della rete ed il giocatore "alzatore" deve interrompere tale traiettoria per indirizzare la palla verso un proprio compagno, per eseguire l'attacco in "schiacciata" o "pallonetto" o altro. Il cambiamento repentino della traiettoria a circa 90°, la posizione non sempre comoda in cui l'atleta è chiamato a raggiungere la palla per imprimergli la nuova forza direzionale, richiede qualità non proprio comuni: il tocco è effettuato con le dita della mano, che spingono la palla più o meno fortemente verso la nuova destinazione.

E' ovvio, come sopra detto, che oltre alle doti naturali l'atleta deve allenarsi ad eseguire questo tocco improvviso e spesso impreveduto, di recupero, al salto e quindi con la conseguente ricerca della coordinazione del corpo.

Il tocco può essere "morbido" per alzate corte, o "spinto" per quelle lunghe.

Nel caso del tocco morbido, il pericolo di fallo è rappresentato dalla possibile "trattenuta" se le dita non imprimono un colpo netto ed energico alla palla, anche con il movimento del polso: far appoggiare la palla sulle dita o, peggio, sul palmo della mano per poi spingerla, è causa della trattenuta e rilanciata.

Nel caso del tocco spinto, oltre alla mano con i suoi movimenti di polso o no, è interessato il braccio che continua la sua spinta sulla mano anche al momento del tocco dita/palla: il pericolo è che le dita indugino sulla palla senza imprimere il colpo, per cui la spinta del braccio causa la cosiddetta "accompagnata" o "lanciata".

La valutazione dell'arbitro su questo particolare tocco, deve interessare esclusivamente il parametro del tempo di contatto della palla con le falangi distali delle dita, indipendentemente dal movimento della mano o del braccio. **L'arbitro, in definitiva, non deve essere influenzato dal gesto tecnico eseguito dal giocatore, ma del contatto sulla palla!**

Come l'atleta, anche l'arbitro deve allenare la sua capacità percettiva in questo particolare tocco, che lo porterà alla sua valutazione. Per allenamento si intende la ricerca di occasioni che permettano di osservare questo gesto più e più volte, come gare amichevoli o, meglio, allenamenti delle squadre. Ripetere più volte l'osservazione del tocco ed esprimersi la conseguente valutazione, crea un meccanismo mentale, che durante le gare ufficiali del proprio livello facilita la lettura visiva e la conseguente corretta valutazione.

Sotto questo aspetto, anche un appropriato "mental training" sulle azioni viste e riviste, facilita l'assimilazione della propria elaborazione dei dati relativi, contribuendo alla formazione del suddetto meccanismo mentale.

Di sicuro, spesso, l'arbitro si deve ripetere che in tali situazioni deve rifuggere da condizionamenti dovuti al gesto tecnico dell'atleta, che può anche essere scomposto, ma conseguire ugualmente un tocco corretto.

PRIMO TOCCO DI SQUADRA: quando è fallo?

Una delle valutazioni più difficili nella pallavolo è quella del “**tocco di palla**”, perché è assolutamente soggettiva, anche se è regolamentata da precise regole che ne stabiliscono le “**caratteristiche**”:

- La palla può toccare qualsiasi parte del corpo (9.2.1)
- La palla deve essere colpita, non fermata e/o lanciata. Può rimbalzare in qualsiasi direzione (9.2.2)
- La palla può toccare più parti del corpo del giocatore, a condizione che i contatti avvengano simultaneamente (9.2.3).

Eccezioni:

- contatti consecutivi possono essere eseguiti da uno o più giocatori a muro, a condizione che essi avvengano nel corso della stessa azione (9.2.3.1)
- al primo tocco di squadra, la palla può toccare consecutivamente più parti del corpo di un giocatore, a condizione che tali contatti abbiano luogo nel corso della stessa azione (9.2.3.2)

E' ovvio che la soggettività della valutazione di tali “caratteristiche” deve essere, per quanto possibile, incanalata attraverso una adeguata “casistica” tratta dalle esperienze sul campo, in modo che essa sia ristretta entro un range accettabile, che però è molto legato alle esperienze acquisite dai “valutatori”.

Per trattare del nostro argomento, intanto occorre stabilire che cosa si intende per “primo tocco di squadra”, attraverso le espressioni dettate dalle regole di gioco.

14.4.1 Il contatto della palla da parte del muro non è conteggiato come un tocco di squadra. Conseguentemente dopo il tocco del muro, la squadra ha diritto a tre tocchi per rinviare la palla.

14.4.2 Il primo tocco dopo il muro può essere effettuato da qualsiasi giocatore, compreso quello che ha toccata la palla a muro.

E' definito “primo tocco di squadra” quello effettuato da un giocatore su palla proveniente dallo spazio opposto, da:

- il servizio avversario;
- l'attacco avversario;
- il muro avversario;
- il proprio muro.

In questo ambito la “casistica ufficiale” amplia la interpretazione delle Regole di gioco:

“Al primo tocco di squadra, in ricezione o in difesa, può essere sanzionato il solo fallo di bloccata o lanciata (tipo pallamano); non esiste il tradizionale fallo di trattenuta. Nel caso di primo tocco di squadra **intenzionalmente** d'attacco, la valutazione del contatto deve essere quella prevista per il secondo e terzo tocco, se l'attacco è completato”.

Ora il quadro regolamentare è completo, però necessitano alcune ulteriori precisazioni:

- in relazione ai contatti consecutivi, il legislatore ha posto il limite “a condizione che tali contatti abbiano luogo nel corso della stessa azione”, intendendo per azione quella che sta effettuando il giocatore, non certo quella dello scambio di gioco. A significare che se due contatti successivi avvengono con un relativamente lungo intervallo temporale (per es. mano, breve traiettoria in alto e successivo rimbalzo sulla testa o altra parte del corpo), devono essere considerati come due tocchi distinti che causano il fallo di “doppia”, che non è tale se la traiettoria è breve e veloce;

- è già sfatato il concetto che si era manifestato a livello internazionale alla introduzione della nuova normativa, per la quale tutto si riteneva possibile nel primo tocco di squadra, evidenziando che molto chiaro è l'aspetto dei più tocchi consecutivi, ma nel contempo che se nel tocco si verificano bloccaggi o lanci della palla, questi debbono essere sanzionati come fallosi.

LA GARA DIRETTA DA UN SOLO ARBITRO

LA TECNICA E LA VALUTAZIONE

Non poche gare dei campionati regionali e provinciali, sono dirette da **un solo arbitro**: il 1° senza la collaborazione del 2° arbitro.

Al di là di proporsi l'obiettivo futuro della presenza dei due arbitri previsti dal regolamento, quale diritto delle Società, con un'oculata politica di reclutamento, è ovvio che, in questo caso, la tecnica arbitrale non può essere quella canonica stabilita dal Settore, ma deve essere modificata in funzione delle esigenze derivanti dalla assenza del 2° arbitro con i suoi compiti ben definiti, sui quali il 1° arbitro sovrintende.

E' altrettanto ovvio che l'**osservatore** di una gara diretta da un solo arbitro, deve uscire dagli indirizzi tecnici generali, per adeguarsi alla situazione reale del campo. Non ha senso riportare statisticamente nella osservazione gli errori nella valutazione delle invasioni a rete e sottorete, dei tocchi a muro, delle palle dentro/fuori, dei falli di posizione, senza motivare le ragioni di tali errori, quando questi sono derivati dalla assenza dell'apporto del 2° arbitro. L'osservatore deve compenetrarsi nelle particolari situazioni in cui l'arbitro solo si trova nei vari momenti della gara e comprendere quale scelta tecnica prioritaria ha ritenuto di dover adottare nell'occasione, magari informandosene in fase di colloquio di fine gara per poter acquisire i definitivi elementi di valutazione, con lo scopo primario di offrire un aiuto allo stesso arbitro.

In questa particolare situazione, così come nelle altre, è indispensabile parlare la **stessa lingua**, ovvero che tutti abbiano gli stessi indirizzi tecnici, allo scopo di fornire le stesse indicazioni, valutando poi la reale consistenza dei fatti avvenuti sul campo di gioco.

Proprio per questo scopo, di seguito vengono analizzate le varie situazioni di **tecnica arbitrale** relative alla direzione di un solo arbitro, fornendo delle direttive univoche.

VERIFICA DELLE FORMAZIONI IN CAMPO

In presenza dei due arbitri, è il 2° che ha il compito di verificare la rispondenza delle formazioni in campo con quanto riportato sui tagliandi delle formazioni iniziali consegnati dai rispettivi allenatori prima dell'inizio di ciascun set. In presenza del solo 1°arbitro, è questi deputato a tale verifica:

Prima dell'inizio del 1° set, dopo aver svolto quanto previsto dal protocollo di gara (misurazione dell'altezza della rete, sorteggio, riscaldamento ufficiale delle squadre, presentazione) e prima di salire sul seggiolone, l'arbitro ordina l'ingresso in campo dei due sestetti rimanendo nelle vicinanze del tavolo del segnapunti e da quella posizione effettua la verifica delle formazioni in campo. Sale poi sul seggiolone portando con se i due tagliandi delle formazioni iniziali.

Prima dell'inizio dei set seguenti, l'arbitro sceso dal seggiolone al termine del set precedente, provvede a farsi consegnare i nuovi tagliandi, dopo 2'30" fischia per autorizzare l'ingresso in campo dei due sestetti e dalla postazione vicino al segnapunti provvede al controllo delle due formazioni, ritornando poi sul seggiolone.

Durante la gara, nel caso di richiesta di verifica della formazione da parte del capitano in gioco, sarà il segnapunti che la comunicherà allo stesso capitano che si deve avvicinare al suo tavolo. L'arbitro potrà effettuare a sua volta tale verifica consultando i tagliandi del set in suo possesso.

Su questi preliminari, anche l'osservatore deve tener conto della diversa procedura adottata dall'arbitro. Deve, però, verificare se l'arbitro è ben predisposto e comportamentalmente corretto o dimostra fastidio nell'espletare tale diversa procedura.

AUTORIZZAZIONE DEL SERVIZIO E CONTROLLO DELLE FORMAZIONI

E' notorio che il 1° arbitro autorizza con il fischio e con il gesto ufficiale della mano l'effettuazione del servizio, quando ha verificato che il battitore è pronto a servire e le due squadre sono pronte a giocare. Il 2° arbitro ha il compito di verificare le posizioni della squadra in ricezione, non avendo, di contro, alcuna competenza su quelle della squadra al servizio, se non quando esiste un fallo di rotazione che il segnapunti gli segnala dopo il colpo di servizio stesso.

Il 1° arbitro, pur avendo competenza su entrambe le squadre, controlla in particolare la squadra al servizio e l'effettuazione del servizio stesso, controllando la prima parte della traiettoria della palla, spostando poi la sua attenzione sul punto di probabile impatto palla/giocatore o palla/terreno, anticipandone l'arrivo, allo scopo di avere una visuale ferma e focalizzata su tale impatto, che può così valutare con più facilità.

L'assenza del 2° arbitro comporta l'accorpamento delle due funzioni sull'unico arbitro, il quale deve:

1. prima di autorizzare il servizio, porre una veloce attenzione alle posizioni in campo della squadra al servizio, agevolata dal fatto che il battitore non è mai in fallo di posizione;
2. rivolgere una particolare attenzione alle posizioni della squadra in ricezione, memorizzando l'eventuale tendenza all'inserimento verso la zona d'attacco dei difensori, se necessario consultando velocemente il tagliando della formazione iniziale in suo possesso, che però deve saper leggere in maniera rovesciata rispetto alla posizione del 2° arbitro;
3. fischiare per autorizzare il servizio, seguendo l'evolversi dell'azione del battitore, dedicando una parte della sua attenzione agli eventuali spostamenti dei giocatori in ricezione, in special modo là dove aveva memorizzato la possibilità di un potenziale fallo di posizione. L'attenzione da rivolgere al battitore è diversa a secondo del tipo di servizio che egli si appresta ad effettuare:
 - a) nel caso di servizio cosiddetto "di sicurezza", l'attenzione dell'arbitro verso quella posizione è minima ed è rivolta soprattutto a verificare la posizione dei piedi rispetto la linea di fondo e lo stacco della palla dalla/e mano/i prima di essere colpita;
 - b) nel caso di servizio cosiddetto "a salto", l'attenzione dell'arbitro verso l'azione deve essere piuttosto elevata per verificare soprattutto il momento dello stacco rispetto ai limiti della zona di servizio;
4. al momento del colpo di servizio, ripartire la propria disponibilità di attenzione verso il campo della squadra al servizio e verso quello della squadra in ricezione, a secondo delle necessità derivato dal tipo di servizio:

- nel caso a) di 3., la maggior parte dell'attenzione va rivolta alla squadra in ricezione ed in piccola parte alla parte iniziale della traiettoria della palla;
- nel caso b) di 3., la parte maggiore dell'attenzione va rivolta alla verifica dell'azione del battitore, dedicando una parte minore alla verifica della squadra in ricezione.

RICEZIONE

Ripartita la propria attenzione nella fase di servizio tra i due campi di gioco a seconda delle situazioni, l'arbitro anticipa con lo sguardo l'arrivo della palla di servizio sul giocatore/trice che si appresta a ricevere o sulla parte del terreno di presumibile impatto della palla stessa.

Questa tecnica è la medesima di quella in uso con la presenza del 2° arbitro, ma si deve tener conto che in caso di dubbio o di impossibilità di valutazione, non c'è alcuna possibilità di aiuto dall'esterno che possa facilitare la valutazione. Per questo, quando e se lo ritiene utile, l'arbitro può effettuare anche ampi movimenti del corpo per cercare di avere una migliore visuale.

VALUTAZIONE DELLE AZIONI D'ATTACCO

La tecnica arbitrale da adottare nelle azioni d'attacco nelle vicinanze della rete, è precisa ed assegna al 1° ed al 2° arbitro compiti ben individuati e complementari nell'ambito di un'ampia collaborazione che coinvolge tutte le azioni di gioco.

Quando a dirigere la gara è solo il 1° arbitro, questa tecnica deve essere modificata radicalmente e con una maggiore attenzione rivolta allo svolgersi delle azioni.

Dopo la ricezione o la difesa (primo tocco di squadra), l'arbitro deve valutare attentamente il 2° tocco, di solito di costruzione (alzata), per il quale è possibile il falli di "doppia", "trattenuta" o "accompagnata", quindi, verificato il primo tratto della traiettoria della palla, deve porre l'attenzione sul prevedibile attaccante, considerando due eventualità:

- a) se il giocatore che si appresta al tocco d'attacco è un "difensore" (2^a linea), deve concentrare la sua attenzione sui piedi al momento dello stacco per raggiungere la palla e quindi alla valutazione della altezza a cui si trova al momento del tocco e quindi ancora sul tocco stesso;
- b) se invece il giocatore è un "avanti" (1^a linea), l'attenzione dell'arbitro deve concentrarsi sul tocco che questi effettuerà sulla palla. In entrambi i casi, successivamente l'attenzione dell'arbitro deve rivolgersi a valutare quanto avviene sopra la rete, dove si confrontano "attacco" e "muro".

Per il giocatore in attacco l'arbitro:

1. se il "difensore" ha staccato con il/i piede/i all'interno della zona d'attacco per toccare la palla che si trova **completamente** al di sopra del bordo superiore della rete, deve verificare prima il tocco e quindi se passa **completamente** il piano verticale della rete o, prima, viene toccata da un opponente. Solo in questo esatto momento deve sanzionare **il fallo d'attacco**.
2. se "avanti", deve verificare semplicemente la regolarità del tocco, in special modo se trattasi di "pallonetto".

In entrambi i casi l'arbitro deve rivolgere contemporaneamente una parte della sua attenzione verso i movimenti della squadra in difesa, particolarmente all'azione di muro ed alle invasioni a rete e sottorete.

La ripartizione della quantità di attenzione verso la squadra in attacco e quella in difesa, dipende dal tipo di azione che si sviluppa ed è decisa dall'arbitro secondo la sua discrezionalità, derivante dalle informazioni visive che percepisce.

Appena eseguito il colpo d'attacco:

1. L'arbitro deve spostare gradualmente la propria attenzione sul muro e sugli eventuali tocchi a rete, sia dell'attaccante che del muro, predisponendosi a lasciare l'osservazione della palla dopo il primo tratto della sua traiettoria, per precederla nel punto di presumibile impatto sul giocatore o sul terreno, intuito dalla traiettoria.
2. Contemporaneamente l'arbitro deve riservare un'altra parte della sua attenzione ai giocatori che stanno discendendo verso il suolo nelle vicinanze della rete, per valutarne eventuali tocchi della rete stessa e/o invasioni oltre la linea centrale.
Tale parte di attenzione potrà essere maggiore se la palla va ad impattare con un giocatore, per il quale impatto non è necessaria una valutazione particolare del tocco, perché trattasi del primo della squadra, al quale può dedicare l'attenzione derivante dalla cosiddetta visuale periferica.
3. Se la traiettoria della palla fa presupporre il proprio impatto con il suolo nelle vicinanze delle linee perimetrali, l'arbitro deve rivolgere la maggior parte della propria attenzione verso tale impatto anche a discapito della valutazione dei movimenti vicino alla rete.

E' implicita l'incompletezza della tecnica arbitrale in questa fase di gioco, che porta l'arbitro che dirige da solo la gara a fare scelte istantanee nell'indirizzare la propria attenzione su una fase piuttosto che su un'altra a seconda dell'evolversi dell'azione stessa. In tale situazione di precarietà del corpo arbitrale, all'unico arbitro presente è richiesto di decidere sulla priorità del come e dove rivolgere la sua maggiore attenzione per valutare nel migliore dei modi lo svolgersi dell'azione di gioco.

Un compito estremamente difficile che può essere svolto in maniera ottimale facendosi guidare dal **buon senso** ed acquisendo esperienze sia attraverso la direzione delle gare, che svolgendo un appropriato allenamento mentale. In questa situazione c'è un aggravio di difficoltà nella valutazione delle varie situazioni di gioco, in particolare per i falli di tocco della rete, le invasioni oltre la linea centrale, le palle che impattano dentro o fuori dal terreno di gioco.

Inevitabilmente la necessità di dover decidere con immediatezza dove dirigere la propria maggiore attenzione, **privilegiando alcuni aspetti di un'azione di gioco a scapito di altri**, ritenuti in quel momento di minore importanza, può portare a degli errori, a delle sviste, che non possono umanamente essere evitate in tali condizioni di precarietà. **Scusanti**, quindi, che devono essere tenute nel debito conto nella fase di valutazione della prestazione arbitrale, considerando per intero tutto quanto sopra riportato.

Nello stesso tempo, però, tale situazione di precarietà non deve essere presa a scusante dall'arbitro per giustificare un impegno relativo: **egli deve impegnarsi a fondo per cercare di limitare le oggettive difficoltà e gli errori.**

L'ATTENZIONE E LA SUA POSSIBILE RIPARTIZIONE

L'uomo dispone di un **sistema sensoriale** (i cinque sensi) che gli permette di raccogliere informazioni dall'ambiente (interno ed esterno), che vengono poi **memorizzate**, di un **sistema di risposta** che sceglie e programma i comandi di esecuzione e di eventuali correzioni alla risposta

esecutiva data, di un **sistema di controllo** che supervisiona e coordina le informazioni sulla base degli **scopi prefissati**.

Questo complicato sistema ricettivo delle informazioni che vengono elaborate per fornire poi una risposta operativa controllata, fa capo ai cosiddetti **meccanismi attentivi**, o più semplicemente all'**attenzione**.

Attenzione, quindi, come capacità di fornire risposte agli input che provengono dall'ambiente circostante, dopo una loro valutazione con estrema celerità.

Attenzione, quindi, come qualità insita ed **allenabile** dell'arbitro di pallavolo, che deve mantenersi ad un alto livello percettivo per tutta la durata della gara, dipendente anche dagli input interni, provenienti dal proprio corpo: **ansia, emotività, memorizzazione di situazioni già avvenute, ecc.**

Due sono i tipi di attenzione:

- quella volontariamente indirizzata dall'individuo su oggetti, azioni, obiettivi, ecc.;
- quella involontaria, o di tipo riflesso, che riguarda l'ambiente, con gli input recepiti involontariamente ed in modo non focalizzato.

Durante lo svolgersi di un'azione di gioco, pertanto, l'arbitro dispone di una parte della propria attenzione che può indirizzare **volontariamente** su segmenti della stessa azione, mentre una parte non rilevante della stessa viene impegnata **involontariamente** nella osservazione generale e non focalizzata dell'ambiente in cui si sviluppa la gara (per esempio la "visuale periferica").

La parte di **gestione volontaria** può essere destinata su un unico punto spaziale (per esempio sulla palla che tocca il terreno vicino ad una linea perimetrale; il tocco della mano sulla palla nel "pallonetto"; il recupero in tuffo della palla; ecc.), o suddividerla su due o più punti riferentesi a segmenti diversi della stessa azione (per esempio: attacco in schiacciata o in pallonetto ed il muro opposto; colpo di servizio e posizione della squadra in ricezione; attacco vicino alla rete e penetrazione nello spazio opposto sotto la rete stessa; ecc.).

Quando la gestione volontaria dell'attenzione è rivolta verso un **unico punto spaziale**, si parla di **concentrazione** spinta verso quel limitato settore, che non tiene conto, se non in maniera superficiale e sfocata, di quanto avviene intorno.

Se invece l'attenzione è rivolta verso **due o più punti**, è necessario un **coordinamento mentale** di alto livello che causa un notevole appesantimento mentale, tale da poter essere sostenuto solo per brevi tempi con un necessario recupero successivo.

La **volontà** di indirizzare l'attenzione verso più punti è espressa dall'arbitro secondo le esigenze tecniche del momento, secondo quanto acquisito in esperienze precedenti e conseguentemente alla tecnica arbitrale stabilita. I **meccanismi attentivi**, a seguito di tale volontà, provvedono a ripartire l'attenzione disponibile secondo lo svilupparsi dell'azione di gioco.

Alcuni esempi:

AL SERVIZIO. L'unico arbitro della gara esprime a se stesso la volontà di verificare sia la corretta esecuzione del servizio, che la formazione delle due squadre in campo, particolarmente di quella in ricezione.

A questo punto i **meccanismi attentivi** guidati da questa volontà, dirigono una parte dell'attenzione disponibile verso il giocatore al servizio ed un'altra parte verso la squadra in ricezione.

A secondo del **tipo di servizio** che verrà effettuato, queste due parti di attenzione saranno quantitativamente differenti:

- nel servizio "**di sicurezza**" la maggior parte dell'attenzione verrà indirizzata verso la situazione nel campo della squadra in ricezione;

- nel servizio **in salto** con stacco vicino alla linea di fondo, l'attenzione maggiore sarà rivolta verso lo svolgersi di tale azione;
- nel servizio **in salto** con stacco relativamente lontano dalla linea di fondo, l'attenzione sarà ripartita equamente verso le due situazioni in campo, il servizio e la ricezione.

RICEZIONE E DIFESA. Notoriamente il **primo tocco di squadra** (qualsiasi palla che proviene o dal servizio o da un attacco o da un muro opposto o da un proprio muro) richiede una attenzione relativa, considerando che un fallo può verificarsi solo nel caso di bloccaggio o lancio, tipo pallamano, della palla. In questa fase sarà possibile indirizzare la maggior parte dell'attenzione verso i movimenti preparatori dell'attacco conseguente, a partire dai **movimenti dell'alzatore** a quelli dell'**attaccante**, particolarmente per prevedere un **attacco veloce di primo tempo**.

La maggior parte della propria attenzione, invece, dovrà essere rivolta verso la palla che sta cadendo a terra nelle vicinanze delle linee perimetrali o verso il recupero in tuffo o con i piedi, per verificare sia se la palla tocca il terreno o la parte del corpo del giocatore o entrambi, sia che, toccata leggermente, vada a cadere fuori del campo.

ALZATA. Se sul **primo tocco di squadra** l'attenzione prestata può essere di un'intensità relativa, nel **tocco seguente** tale intensità dovrà aumentare per poter valutare esattamente il tocco della palla che generalmente è **di costruzione (alzata)** per il conseguente **attacco**. In particolare molta attenzione dovrà essere rivolta all'**alzata con una o due mani per un attacco di primo tempo**, particolarmente veloce e con **traiettoria corta**, dell'alzatore verso l'attaccante. La particolare attenzione dovrà essere rivolta a valutare il tocco della palla dell'**alzatore**, che dovrà essere netto a prescindere completamente dal movimento della/e mano/i e dal tipo di traiettoria impressa, che non dovranno incidere sul giudizio arbitrale.

ATTACCO. Vari sono i tipi di attacco (primo, secondo, terzo tempo; di difensore; pallonetto; ecc.) e per ognuno di essi si richiede una diversa graduazione dell'attenzione che dovrà essere rivolta almeno su due segmenti dell'azione di gioco in svolgimento.

- a) **Attacco di primo tempo.** Questo tipo di attacco (**veloce**) avviene sempre vicino alla rete, conseguente ad un'alzata corta per la quale la palla percorre un breve spazio. Generalmente avviene al centro della rete.

In questo caso l'arbitro dovrà distribuire la sua attenzione fra l'azione d'attacco e quella del muro opposto:

- nella fase iniziale la **maggiore attenzione** dovrà essere rivolta verso il tocco dell'alzatore e la restante parte di attenzione disponibile verso i movimenti del muro e dell'attaccante (**tocchi di rete, previsione del tipo di attacco**);
- al momento del tocco d'attacco, l'attenzione disponibile dovrà essere rivolta allo spazio che contiene sia il muro che la mano dell'attaccante, per verificare sia il tocco d'attacco (**invasione dello spazio avverso, trattenuta o accompagnata se pallonetto, doppia se tocco a due mani, ecc.**), che l'eventuale tocco del muro e gli eventuali tocchi a rete da parte degli atleti e le invasioni sotto rete.

- b) **Attacco di secondo e terzo tempo.** Sono azioni di ampio respiro, con traiettorie più o meno alte e lunghe delle alzate, effettuate da varie posizioni rispetto alla rete ed eseguite dai giocatori "avanti" o "difensori".

- **Palla da attaccare vicino alla rete.** Questo tipo di attacco con palla alta nelle posizioni 2 – 3 – 4 vicino alla rete, può essere ricondotto alla tecnica arbitrale nell'attacco di primo tempo con l'unica accortezza di arretrare sul seggiolone, anche solo con il busto, per ampliare l'angolo di visuale nel caso l'attacco avvenga nella

posizione più vicina all'arbitro (alla sua destra posizione 4, alla sua sinistra posizione 2).

Su questi tipi di attacco, l'arbitro ha la possibilità di inquadrare nel proprio cono di visuale sia la fase di alzata se avviene dalla zona d'attacco, che quella del colpo d'attacco, che, infine, quella del muro.

- **Palla da attaccare lontano dalla rete.** Questi tipi di attacco sono i più difficili da osservare quando a dirigere la gara è un arbitro solo, poiché la distanza dalla rete della palla da attaccare non gli permette di inquadrare contemporaneamente le varie fasi dell'azione nel suo angolo di visuale, specialmente quando essi si svolgono nelle posizioni più vicine a lui.
- **Attacco centrale o nel lato opposto all'arbitro.** In questo tipo di attacco, l'arbitro ha varie fasi di distribuzione della sua attenzione:
 1. **verifica dell'attaccante "difensore"** attraverso l'attenzione da porre sulla posizione del/i piede/i al momento dello stacco in riferimento alla linea d'attacco ed ai suoi prolungamenti nella **zona libera**. In questa fase, sarà limitata la parte di attenzione residua che permetterà all'arbitro la verifica delle altre situazioni di gioco (movimenti del muro, previsione del tipo di attacco), sulle quali, però, dovrà rivolgerla anche se gli input saranno piuttosto sfuocati. E' ovvio che se l'attaccante è un giocatore **"avanti"**, questa prima fase non ha ragione d'essere e sarà sostituita dalla seguente:
 2. **verifica del colpo d'attacco e del muro.** In questa fase, l'attenzione posta sul tocco d'attacco dipende in buona parte dalla convinzione che l'arbitro si è fatta sull'evolversi dell'azione, che lo porta a prevedere il tipo di colpo che verrà eseguito (**schacciata o pallonetto**), anche se la prudenza è d'obbligo, perché a volte la chiara azione di schacciata si trasforma all'ultimissimo momento in un pallonetto.
La quantità di attenzione da dedicare al fondamentale dovrà essere diversa nei due casi:
 - al colpo di pallonetto dovrà essere rivolta una maggiore attenzione, stante la necessità di verificare la qualità del tocco di palla e le eventuali invasioni dello spazio avverso sopra la rete, la restante parte sul muro;
 - al colpo di schacciata la maggior parte dell'attenzione si sposterà sulla fase di muro.
 3. **verifica del tocco di muro e di quello di rete da parte degli atleti.** Prima del colpo d'attacco e dopo l'attenzione rivolta ai giocatori impegnati nell'azione, l'arbitro dovrà percepire i loro eventuali tocchi di rete. Le informazioni che arrivano all'arbitro in questa fase di maggior attenzione sul tocco di attacco e sull'eventuale di muro non saranno nitide, ma sufficienti a fargli percepire i fatti. Immediatamente dopo il tocco della palla da parte dell'attaccante, l'attenzione dell'arbitro ad esso rivolta, si sposterà e si aggiungerà a quella parte già rivolta sulla rete e sulle mani protese per il muro, permettendo ad una parte ancora di spostarsi verso il campo della squadra in difesa e ad un'altra parte minore di stazionare anche sulla squadra in attacco in misura dipendente dalla prevedibile efficacia del muro.
 4. **palla difesa o a terra.** Sia nel caso che la palla superi il muro o che da questo venga respinta, la stragrande quantità dell'attenzione disponibile si dovrà spostare sul giocatore che sta per effettuare il conseguente primo tocco di squadra. Per spostare tale attenzione, sarà necessario un repentino ed anticipato movimento dei

globi oculari o, addirittura, della testa per posizioni di arrivo della palla lontane a sinistra o a destra della posizione arbitrale. Tutto questo allo scopo di giungere in anticipo sul tocco, che sia sul giocatore che sul terreno di gioco, per poterlo valutare “da fermo”.

Anche in questa fase, comunque, una parte dell’attenzione arbitrale dovrà essere rivolta verso la posizione della rete per verificare i movimenti degli atleti vicini ad essa.

- **Attacco vicino alla postazione del 1° arbitro.**

Fermo restando quanto sopra detto circa la posizione arretrata dell’arbitro sul seggiolone, spostandosi indietro anche con il solo busto, occorre sottolineare quanto sia difficile seguire questo tipo di attacco, quando esso si concretizza lontano della rete ed a volte anche fuori dal campo di gioco, oltre la linea laterale.

Anche per questo tipo di attacco, si possono ipotizzare la varie fasi di distribuzione dell’attenzione come sopra riportato:

1. per verificare lo stacco del “difensore”, non di rado è necessario ruotare la testa verso la zona dove si sta sviluppando l’azione d’attacco, causando, ovviamente, l’abbandono visivo della zona della rete, con conseguente quasi assenza di input da quelle posizioni;
2. lo stesso allontanamento dell’attenzione dalla rete avviene quando l’alzata porta l’attaccante ad effettuare il colpo oltre la linea laterale. In questa evenienza, poi, la verifica del passaggio della palla nello “spazio di passaggio” o nello “spazio esterno” (totalmente o parzialmente), complica ancor più la ripartizione dell’attenzione, in particolare se il colpo d’attacco è un pallonetto, che, come sopra riportato, richiede una maggiore attenzione rispetto al colpo di schiacciata;
3. le stesse fasi di distribuzione dell’attenzione riportate nello stesso punto 3. del precedente paragrafo, con l’aggiunta della necessità, a volte, di un più ampio movimento dei globi oculari e/o della testa;
4. le stesse fasi di distribuzione dell’attenzione riportate nello stesso punto 4. di cui sopra, con l’aggiunta della necessità, a volte, di un più ampio movimento dei globi oculari e/o della testa.

LINGUAGGIO NON VERBALE DELL’ARBITRO PRE-GARA ED IN GARA

La comunicazione non-verbale di qualsiasi persona rivela la sua immagine agli interlocutori.

Anche per l’Arbitro è una delle caratteristiche da curare con la dovuta attenzione, proprio per offrire un primo importante impatto positivo prima della gara.

Pur ritenendo che ogni persona ha un suo stile, un suo modo di porsi, di seguito si forniscono alcuni consigli che non debbono essere considerati assoluti, ma soprattutto motivo di porre attenzione ad un aspetto a volte sottovalutato, ma, invece, assolutamente importante per la funzione che l’arbitro va ad espletare.

Quanto detto per gli arbitri, evidentemente, vale anche per osservatori e delegati tecnici, i quali proprio per la loro delicata funzione, debbono curare ugualmente tale linguaggio, pur ritenendo che essi hanno a disposizione anche quello verbale che permette loro una ben più ampia e completa interattività.

ABBIGLIAMENTO

Un arbitro attento e professionale si presenterà con abiti sobri, non sciatti; eleganti, non sfarzosi; formali, non solenni: *per gli uomini* giacca e pantalone, *per le donne* l'attenzione deve essere riposta nella sobrietà e quindi non scegliere un abbigliamento troppo sfarzoso, senza distinzione tra pantalone o veste a secondo dei propri gusti.

E' evidente che se l'arbitro si presenta con un abito trasandato, sciupato o poco curato nell'aspetto, l'immagine che si avrà di lui non sarà delle più lusinghiere. E' importante quindi che l'abito, nella sua semplicità, sia curato anche nei particolari.

Perché tutto questo?

Perché benché si dica che *l'abito non fa il monaco*, in realtà tutti gli esseri umani si fanno un'idea della persona che hanno di fronte ancor prima che questa abbia avuto il tempo di aprire bocca e proferire parola.

E' questo il fatidico momento della cosiddetta **prima impressione** ed è importante sfruttare al meglio l'occasione di instillare da subito fiducia e credibilità negli altri attori dello spettacolo; anche perché, nel nostro cervello, esiste un meccanismo genetico detto della **dissonanza cognitiva**, secondo il quale, semplificando, quando ci si crea un'idea si fa difficoltà a cambiarla.

Altro comportamento da curare è:

IL MODO DI INCEDERE che deve essere sicuro, ma non beffardo; con la schiena eretta, il capo alto, ma non in un atteggiamento altezzoso e la camminata fluida, determinata ed al tempo stesso rilassata e naturale.

Lo sguardo non deve spostarsi freneticamente da un punto ad un altro come alla disperata ricerca di una via di fuga, ma deve essere indagatore, curioso, fiducioso e tranquillo. Sarà il volto a seguire il movimento degli occhi evitando così di tenere il capo rigido nella tipica espressione di terrore.

Un modo per rilassarsi può essere quello di guardarsi intorno con calma, osservando i particolari, immagazzinando immagini, suoni, odori al fine di far pervenire al cervello un messaggio di calma e tranquillità e per evitare che tutti questi elementi possano diventare fonte di distrazione, perché non conosciuti, una volta saliti sul seggiolone.

L'INCONTRO *face to face* con l'Allenatore o con i Dirigenti, sia prima di entrare nello spogliatoio, sia durante tutta la manifestazione sportiva, deve svolgersi in un clima di equilibrio e di rispetto reciproco: è esattamente questo che l'arbitro deve comunicare.

La sua postura eretta e centrata, mai traballante o insicura, deve comunicare sicurezza e stabilità.

La stretta di mano cordiale, mai dominante o remissiva, deve trasmettere rispetto per l'altro e convinzione di meritare altrettanto rispetto; deve quindi trattarsi di una stretta di mano che voglia stabilire una condizione di parità e ciò avviene quando, nella stretta, il palmo della mano di entrambe le persone resta verticale poiché ciò dimostra che nessuno dei due vuole cedere di fronte all'altro; è inoltre importante impartire la stessa stretta che si riceve così da non stritolare la mano altrui o, al contrario, apparire più deboli ed insicuri.

Lo sguardo fisso su chi si ha di fronte senza supponenza o paura, senza sguardi fugaci alla porta dello spogliatoio visto come luogo di conforto e di sollievo, deve comunicare decisione, determinazione e volontà oltre a sicurezza e “forza emotiva”.

Affinché tutto ciò sia realizzabile è fondamentale che l’arbitro abbia trovato prima, fuori dal campo, il suo equilibrio interiore e che riesca a farlo percepire anche agli altri.

Ascoltare con attenzione ciò che viene detto, sforzarsi di ricordare il nome ed il ruolo della persona che si è appena presentata, comportarsi e parlare in maniera educata, pacata e cortese senza giudizi o critiche.

LO SPOGLIATOIO sarà lasciato in ordine cosicché anch’esso comunichi, a chi dovesse entrarvi (dirigenti per consegnare le liste dei giocatori, supervisori o colleghi), un profondo senso di equilibrio e di ordine mentale oltre che fisico.

Arrivato il momento del **RICONOSCIMENTO**, l’arbitro convocherà nello spogliatoio gli atleti solo dopo aver dato una rapida letta agli elenchi, così da non mostrarsi sorpreso o poco sicuro nel leggere i nomi. E’ possibile sbagliare la pronuncia soprattutto di cognomi stranieri o particolari, in tal caso basta accettare la correzione e proseguire spediti fino alla chiusura della lista.

E’ buona abitudine guardare negli occhi ogni giocatore che risponde all’appello; questo dà un triplice vantaggio: prima di tutto permette prendere fiato ed analizzare la situazione, in secondo luogo, se del caso, permette di calmarsi focalizzando l’attenzione su altro che non sia l’ansia, ed in ultimo, ma non per questo meno importante, permette di comunicare ad ogni giocatore, soprattutto a livello inconscio, autorevolezza e determinazione.

Evitare lo sguardo dei giocatori, anche se molto giovani, può essere un grave errore poiché fa percepire agli atleti insicurezza e paura.

Finito il riconoscimento, prima di congedarsi il direttore di gara può augurare a tutti una buona partita, corretta e leale; tale augurio deve essere fatto con voce ferma e decisa, ma non autoritaria o beffarda.

L’ultimo controllo da fare è ai propri *strumenti di lavoro*, alcuni dei quali sono anche strumenti di comunicazione, ovvero:

- all’orologio;
- al fischietto;
- ai cartellini.

Il compito comunicativo dell’arbitro è quindi molto delicato; egli deve stabilire con i giocatori una relazione di equilibrio e di rispetto senza volerli dominare o farsi sottomettere, dovrà quindi gestire con intelligenza ogni giocatore ed ogni situazione.

I giocatori, come il direttore di gara, hanno un solo desiderio: quello di essere compresi e rispettati.

Gli strumenti che l’arbitro ha per comunicare sono diversi: egli ha a disposizione il suo corpo, che è fonte inesauribile di comunicazione conscia ed inconscia tramite la gestualità, la prossemica, la mimica; può inoltre contare sulle sue parole e sul paraverbale ovvero sul tono, sul ritmo, sul volume di pronuncia; non bisogna dimenticare che è dotato anche di due altri strumenti molto efficaci e propri del suo lavoro: i cartellini (rosso e giallo) ed il fischietto.

L’USO DEL FISCHIETTO è fondamentale poiché esso comunica ai giocatori ed a tutti gli altri soggetti presenti, le intenzioni e l’autorevolezza dell’arbitro. Il fischio deve essere deciso, uniforme e tempestivo. Ogni volta che il giudice di gara fischia il giocatore lo valuta sia a livello conscio, con l’analisi dell’azione e la determinazione se la decisione è ritenuta giusta o sbagliata, sia a livello inconscio, ovvero con l’associazione del modo di fischiare al carattere ed alle capacità dell’arbitro

stesso. Il fischiotto rappresenta quindi un alter ego della parola; a livello inconscio nei giocatori esso viene percepito come parole pronunciate con più o meno autorevolezza e con più o meno sicurezza. Vista la sua importanza, il fischiotto deve essere *curato* con la stessa attenzione che un cantante pone nella cura della sua voce: sono entrambi, in fondo, elementi determinanti di comunicazione. Se nelle categorie più alte, vista la vastità dei Palasport, l'attenzione del pubblico è più focalizzata sull'azione, sulla sua interruzione e sulla successiva ripresa del gioco, con scarso interesse per l'intonazione del fischio o delle parole, nelle categorie minori ciò non avviene. In queste ultime, infatti, la struttura sportiva è molto più modesta e permette anche al pubblico di udire ciò che avviene in campo e mettere in atto gli stessi processi consci ed inconsci dei giocatori.

E' evidente che ogni interruzione del gioco determina lo spostamento dell'attenzione di tutti sul giudice di gara che diventa il vero protagonista del momento. Ed è esattamente in questi momenti che l'arbitro deve comunicare con tutti i mezzi a sua disposizione, oltre all'assoluta convinzione sulla decisione presa, anche tranquillità ed equilibrio.

LA COMUNICAZIONE VERBALE deve essere sempre all'insegna della cortesia e del rispetto. E' preferibile rivolgersi ai giocatori con il "Lei" piuttosto che con il "Tu". Questo permette di creare un corretto distacco tra arbitro e giocatore al fine che ognuno sappia quale è il suo e l'altrui ruolo nello spettacolo.

L'eccessiva confidenzialità con i giocatori rischia di annullare la giusta distanza che deve esistere tra chi giudica e chi deve essere giudicato, mettendo inconsciamente in discussione l'autorevolezza e l'imparzialità del giudice di gara visto più come un "collega" che un elemento terzo della partita. E' facile che in situazioni di eccessiva confidenza i giocatori ritengano, più a livello inconscio che conscio, di potersi comportare come "tra amici", con atteggiamenti e parole *sopra le righe* al punto da costringere l'arbitro ad intervenire con mezzi estremi (dopo il richiamo verbale, con l'esposizione del cartellino giallo, o in casi limite, rosso), creando però così una spaccatura con i giocatori che si sentono traditi da quello che consideravano, inconsapevolmente, un compagno.

Il direttore di gara, proprio per il ruolo che ricopre, non può assolutamente accompagnare le sue decisioni severe, come la penalizzazione, l'espulsione, con un sorriso pensando così di sdrammatizzare la situazione, perché ciò che verrà molto probabilmente percepito dagli altri attori dello spettacolo è più un gesto di scherno e di beffa, che invece di placare gli animi li infiammerà ancora di più.

GESTIONE PSICOLOGICA DELLA GARA

Tutte le gare, per facili che siano, presentano insite delle tensioni di tipo psicologico che coinvolgono tutti i partecipanti, arbitri inclusi. Tensioni derivanti dall'impegno che si è chiamati a sostenere, chi teso a ben figurare per vincere la gara, chi teso a ben figurare per risultare positivo nella prestazione arbitrale.

All'interno della gara possono verificarsi momenti di stress che possono creare distrazione dal proprio compito e per questo debbono essere superati per ritrovare la normalità operativa, ponendosi sempre positivamente rispetto alle problematiche.

Il Dr. Alberto CEI, psicologo dello sport, ha elaborato un compendio per cercare di offrire un concreto aiuto agli arbitri che si dovessero trovare nelle difficoltà di cui sopra, che viene sotto riportato. Esso farà parte di una più ampia trattazione da inserirsi in un elaborato di tecnica arbitrale

di prossima edizione a cura del CQN-STAO.

COME GESTIRE LO STRESS

Una domanda che spesso viene posta dagli arbitri è:

“Come faccio dopo un momento di difficoltà a ridurre lo stress di quel momento e a ritrovare la concentrazione necessaria a continuare a svolgere con efficacia la mia prestazione?”

Accade, infatti, che gli arbitri si percepiscano distratti dopo un errore, sentano di essere in difficoltà nel ritornare a essere focalizzati sulle azioni di gioco, oppure sviluppino pensieri negativi che li portano a essere per qualche minuto insicuri. Ovviamente se, in questo periodo di tempo, durante la partita non succede nulla di rilevante nessuno si accorgerà di questa condizione psicologica dell'arbitro. In caso contrario la situazione potrebbe ulteriormente complicarsi e determinare una condizione di stress più elevata.

Che fare, allora, per migliorare nella gestione di questi momenti e soprattutto per far sì che l'arbitro si trovi a suo agio nella maggior parte delle situazioni agonistiche? Quello che qui viene proposto è un metodo di allenamento mentale da praticare durante la settimana. E' articolato in quattro fasi:

- (1) riconoscere l'ansia e le tensioni e darsi il permesso di sentirla,
- (2) imparare una tecnica di rilassamento,
- (3) imparare a controllare i pensieri,
- (4) applicare in partita ciò che si è appreso.

Prima fase: riconoscere l'ansia e la tensione e darsi il permesso di sentirla

E' necessario saper riconoscere il proprio livello di ansia e di tensione e darsi il permesso di sentirla. Ciò sarà più semplice se ci si rende conto che l'ansia non sempre è un fattore negativo e che, anzi, il nervosismo che si avverte prima di una prestazione arbitrale è un elemento essenziale per fornire prestazioni efficaci. Infatti senza di essa si sarebbe privi di prontezza alla risposta e di energia. Pertanto, se si vuole imparare a sfruttarne gli aspetti positivi bisogna sapere riconoscere i segnali che ne dimostrano la presenza.

Per riconoscere la tensione si può utilizzare la seguente lista di controllo:

Avete la fronte corrugata?

Il vostro sguardo è fisso?

Stringete i denti?

Spingete la lingua contro i denti?

Vi mordete le labbra?

Vi tormentate i capelli o qualche altra parte del corpo?

Vi mordete le unghie?

Avete il collo rigido?

Tenete le spalle alzate?

Trattenete il respiro?

Tamburellate con le mani?

Tamburellate con un piede?

Tenete la pancia contratta?

Stringete le natiche?

Avete male allo stomaco o mal di pancia?

Andate spesso al bagno prima della partita?

Stringete le cosce?
Avete le dita dei piedi contratte?
State seduti scomodi o sul bordo della panca/sedia?

Questa lista riguarda un aspetto specifico dell'ansia: quello riferito alla tensione che si esprime attraverso dei segnali fisici. Leggete attentamente ogni domanda e concentratevi su ogni punto. Potrete così prendere consapevolezza delle aree di maggior tensione. Altre zone del corpo che esprimono una condizione di tensione fisica sono identificabili attraverso:

Bocca asciutta,
Mani fredde e sudate,
Sensazione di pelle d'oca,
Tachicardia,
Bisogno frequente di urinare,
Piedi freddi.

Un'altra dimensione fondamentale del comportamento dipende dai pensieri su cui ci si concentra. Importante è prestare attenzione anche a quelli che sono sullo sfondo della coscienza, ad esempio:

Ti stai preoccupando per qualcosa?
Stai immaginando situazioni negative?
Stai pensando ai tuoi possibili errori?
Pensi di non essere in grado di gestire questa partita?
Cosa pensi del fatto di sentirti fisicamente troppo teso?

Sono proprio questi pensieri negativi ad aumentare in modo significativo la probabilità che durante la partita questi stessi intervengano a ridurre l'efficacia della prestazione. Bisogna imparare a bloccarli e a sostituirli con pensieri positivi che trasmettano fiducia nella propria capacità di affrontare la partita.

Seconda fase: imparare una tecnica di rilassamento

Esistono numerose tecniche, abbastanza semplici da imparare, che permettono di ridurre gli stati di tensione eccessiva e di mettersi in quella che ognuno considera essere la propria condizione psicologica ottimale pre-gara. Fra i diversi sistemi utilizzabili il training autogeno di Schultz o il rilassamento progressivo di Jacobson possono essere molto utili in quanto consentono a chi li pratica d'imparare a regolare i propri livelli di attivazione fisica e psicologica. Necessitano di una fase di apprendimento della durata di tre mesi circa sotto la guida di uno psicologo. Qui di seguito vengono fornite indicazioni pratiche su cosa fare per rilassarsi. Se seguite con metodo e costanza vi permetteranno di sviluppare l'abilità a gestire livelli di stress superiori a quelli abituali.

Viene riportato qui di seguito un esempio di modalità per rilassarsi.

“Mettiti seduto. Serviti della lista di controllo che è presentata più sopra e rileva dove sei più teso.

Se, ad esempio, ti accorgi che stai stringendo i denti, rilassa la mandibola. Per ottenere questo risultato stringi i denti molto forte per circa 10 secondi e poi rilassa la mandibola lasciando che si apra la bocca. Quando contrai i muscoli fallo con gradualità, puoi aiutarti anche contando da 1-contrazione minima, a 5-contrazione media, per arrivare a 10-contrazione massima e poi viceversa da 10 a 1. Ripeti questo esercizio di contrazione e distensione per 6/7 volte.

Se invece sono le spalle a essere tese, prova ad alzarle sino a farle quasi toccare le orecchie (corrisponde alla fase di contrazione) e poi abbassale (fase di distensione) sempre agendo in modo graduale.”

Con questo sistema puoi rilassare ogni parte del corpo che scoprirai tesa. In sintesi lo schema da seguire è il seguente:

- (1) prendere consapevolezza del livello di tensione fisica presente in quel momento in una determinata zona del corpo,
- (2) aumentarlo volontariamente attraverso la fase di contrazione graduale della durata di 10 secondi circa,
- (3) diminuirlo attraverso la fase di rilassamento graduale, sempre di 10 secondi circa,
- (4) ripetere 6/7 volte le fasi di contrazione-rilassamento graduale,
- (5) al termine di queste ripetizioni, restare per circa un minuto ad avvertire quella sensazione di pesantezza e di distensione muscolare che si proverà nella zona del corpo che è stata contratta - rilassata gradualmente.

Quando vuoi ottenere una condizione di rilassamento globale oppure ridurre la tensione fisica eccessiva che percepisci sul corpo puoi seguire lo schema seguente.

“Sdraiati oppure mettiti seduto.

Adesso chiudi la mano destra facendo un pugno, contrai gradualmente e senza muoverlo tutto il braccio, dalla spalla al pugno, per 10 secondi circa...poi decontrai i muscoli del braccio rilassandoli gradualmente. Ricordati sempre che le fasi di contrazione-rilassamento devono avvenire un po' alla volta e non di colpo. Ripeti questo esercizio 6/7 volte.

Al termine concentrati sulle sensazioni che provi nel braccio destro, probabilmente è pesante e più rilassato. Concentrati per circa un minuto su queste sensazioni positive.

Lo stesso esercizio deve essere svolto con il braccio sinistro, la gamba destra e quella sinistra.

Per contrarre-rilassare gradualmente la gamba, se sei sdraiato contraila tutta spostando la punta del piede (piede a martello) verso il ginocchio, irrigidendo così tutti i muscoli per 10 secondi per poi rilassarli. Se invece sei seduto, con il piede completamente aderente al suolo spingi in basso gradualmente, come a voler sfondare il pavimento e poi rilassa.

Come saprai, respirare profondamente è una maniera efficace per ridurre la tensione muscolare in tutto il tronco: ora fai 6/7 respiri profondi nel modo che viene descritto.

Quando prendi l'aria dal naso, inizialmente, si riempie la parte inferiore dei polmoni, così facendo il diaframma si abbassa ed è per questo motivo che l'addome viene in fuori. In seguito l'aria occupa la parte superiore dei polmoni e così le costole inferiori e lo sterno si alzano e il torace si dilata. Naturalmente, non esistono fasi così distinte ma un unico movimento ritmico di respirazione. Infine, l'aria esce dai polmoni gradualmente.

Ora, prendi l'aria dal naso, lascia che l'addome venga in fuori...continua...senti il torace che si dilata...trattieni l'aria per alcuni secondi...lasciala uscire passivamente dalla bocca... non cacciarla via di forza. Ripeti l'esercizio.

Quando hai terminato anche questo esercizio concentrati per un minuto circa sulle sensazioni che avverti su tutto il tronco, sentirai i muscoli piacevolmente distesi e rilassati.

Infine, presta attenzione alla sensazione globale di maggior rilassamento che avvertirai su tutto il corpo.

Prima di riprendere la tua attività e quindi prima di alzarti, per riprendere il tono muscolare abituale fai qualche movimento con le braccia e con le gambe stirati proprio come se ti stessi svegliando in quel momento e fai un bel respiro profondo.”

Dalla seconda settimana è importante iniziare, immediatamente dopo che ti sei seduto o sdraiato, facendo tre respiri profondi e continuare con la sequenza di contrazione-distensione graduale come descritta. In tal modo si crea un legame tra eseguire un respiro profondo, ridurre il proprio stato di tensione e avvertire maggior calma. Nel tempo di poche settimane scoprirai che, anche nelle situazioni della vita quotidiana, dopo aver fatto un respiro profondo, ti potrai sentire meno teso e più calmo e ti sentirai in una condizione più favorevole per affrontare ciò in cui eri impegnato in quel momento.

Solo dopo aver sperimentato al di fuori della partita che questo modo di essere ti consente di ridurre il livello di stress e di ripartire con più efficacia, ad esempio, nel tuo lavoro, sei pronto a servirti di questo sistema anche in partita. Durante l'incontro quando vuoi ridurre il tuo livello di stress o sentirti più calmo esegui un respiro profondo. Magari già ora ti viene spontaneo servirti della respirazione profonda in partita e può anche essere che quando l'hai fatto non abbia prodotto effetti positivi. Ciò capita perché se non si è abituati a esercitarsi in questo modo spesso si tende a non eseguire correttamente la respirazione e si fa un sospiro oppure la fase di espirazione è troppo veloce.

Al contrario aver imparato a rilassarsi e a far precedere questo risultato dalla respirazione profonda, crea un legame condizionato per cui un semplice respiro profondo determina quasi immediatamente una riduzione percepibile del proprio livello di tensione psicofisica e una maggior prontezza a reagire positivamente a momenti di difficoltà.

IL PENSIERO POSITIVO

Ognuno di noi è costantemente impegnato in un dialogo con se stesso. Ci parliamo per incitarci a fare ancora meglio o per buttarci giù dopo una prestazione negativa; ci guidiamo con delle parole o delle immagini mentali mentre stiamo imparando qualcosa di nuovo oppure ci concentriamo sulle nostre sensazioni fisiche per capire come stiamo in quel momento. Se le nostre idee sono ben ancorate alla realtà e sono dirette a formulare delle soluzioni probabilmente ci stiamo preparando a fornire una buona prestazione; se al contrario sono irrealistiche e orientate a porci dei problemi è possibile che determinino in noi una condizione di preoccupazione crescente, che ci ostacolerà nel prepararci a ciò che ci apprestiamo a cominciare.

Non pensare è quasi impossibile e così i nostri pensieri ci accompagnano per tutta la giornata. Ciò che pensiamo di noi stessi, degli altri e delle situazioni in cui ci troviamo influenza notevolmente il nostro modo di comportarci e le nostre reazioni emotive.

Dobbiamo, pertanto, diventare più consapevoli di quali sono i nostri pensieri, di come dialoghiamo con noi stessi, identificando i modi in cui c'incoraggiamo o ci preoccupiamo in maniera eccessiva. Ad esempio, un arbitro pensando alla sua prossima partita potrebbe dirsi:

“Non ho mai arbitrato bene in quel campo, speriamo che tutto vada bene e che stavolta sia più fortunato”.

Certamente non si sta dando una mano ma si pone un problema che con probabilità servirà solo a innescare un processo di preoccupazione crescente, a meno che non venga bloccato. In questi momenti bisognerebbe modificare quella frase in un dialogo che offra delle soluzioni positive del tipo:

“So che posso arbitrare bene su quel campo; voglio cominciare concentrandomi solo su quanto succede sul terreno di gioco, azione per azione, in questo modo controllerò che il gioco si svolga regolarmente;

conosco le difficoltà che ho incontrato in passato e se sarà il caso sono pronto ad affrontarle”.

Da questi esempi si riscontra che la valutazione che facciamo di una situazione può essere distorta, in quanto si basa sui ricordi che abbiamo costruito attraverso esperienze negative del passato. Di conseguenza, se non modifichiamo il nostro modo di pensare, le nostre reazioni non saranno le migliori per adattarsi vantaggiosamente alle situazioni attuali.

Quando questi pensieri negativi si affacciano alla coscienza bisogna abbandonarli, ricentrando su affermazioni più positive, che allenano la nostra mente a dirigersi verso i compiti che stiamo svolgendo. E' inutile lottare con le preoccupazioni o i nostri d'animo ansiosi, è più efficace impegnarsi nel riportare la nostra attenzione sulla nostra capacità di fronteggiare le situazioni.

Possiamo distinguere i pensieri fra quelli orientati su noi stessi e quelli orientati al compito che dobbiamo svolgere. I pensieri orientati su noi stessi sono spesso causa di preoccupazione e di problemi. In quei momenti prestiamo attenzione, ad esempio, alle nostre sensazioni di non sentirci in forma, a come sarà il ritorno a casa prima ancora di avere iniziato la partita, a quanto è difficile arbitrare in quel campo o a quanto avremmo voluto arbitrare una partita più impegnativa, a eventuali dolori fisici anche minimi, a come potrebbero reagire i giocatori di fronte a decisioni che non condividono e così via. Ognuno di questi pensieri porta ad anticipare situazioni negative o a enfatizzare condizioni personali che determinano un'immagine di se stessi non positiva o inadeguata a ciò che ci si appresta a fare. Le ricerche che hanno studiato su cosa sono concentrati coloro che forniscono prestazioni eccellenti, ad esempio atleti di livello mondiale, direttori d'orchestra o grandi musicisti hanno riscontrato che nelle ore precedenti l'inizio della loro prestazione sono quasi totalmente attenti a:

- (1) alimentarsi in maniera adeguata,
- (2) giungere per tempo nel luogo dove dovranno esibirsi,
- (3) ripetersi mentalmente gli aspetti essenziali della loro prestazione,
- (4) effettuare un adeguato riscaldamento fisico,
- (5) ripetersi mentalmente frasi o produrre immagini mentali che più corrispondono a come si sono sentiti prima delle loro migliori prestazioni,
- (6) eseguire le routine comportamentali che abitualmente li aiutano a incrementare la loro concentrazione
- (7) ridurre o incrementare il loro livello di attivazione fisica e psicologica in funzione di come si percepiscono in quei momenti.

In altre parole, sono fortemente consapevoli di come si sentono in quella situazione. Ciò gli permette di confermare a se stessi che la preparazione sta seguendo il suo decorso ottimale oppure che deve essere più o meno modificata, per essere adeguata a come si desidera sentirsi prima di fornire una prestazione ottimale. L'arbitro dovrebbe quindi imparare a controllare i suoi pensieri così che possano essere rivolti agli elementi essenziali della sua prestazione e, in secondo luogo, dovrebbe sviluppare una condizione emotiva analoga a quella che ha sperimentato ogni volta che ha fornito le sue prestazioni migliori.

Per realizzare questi obiettivi, bisogna imparare a restare stabilmente concentrati sul presente, senza essere preoccupati da quanto è successo in precedenza e senza anticipare quanto potrebbe succedere. Quando questi pensieri si presentano interferiscono con la prestazione ostacolandola e favoriscono l'insorgere di errori. Coloro che sono in grado di fornire prestazioni di livello superiore imparano a bloccare al loro primo apparire questi pensieri indesiderati e si rifocalizzano su quanto sta succedendo in quel momento.

Saper modificare i pensieri in un brevissimo lasso di tempo, quasi come in *uno schioccar di dita* è un'altra delle abilità di chi fornisce prestazioni straordinarie. Come ha detto il presidente della Coca Cola sono quelle persone che “non mi pongono dei problemi, ma che vengono sempre con delle

soluzioni”. Questo stile di pensiero non si raggiunge di certo immaginando soluzioni fantastiche e tanto meno sperimentandolo solo ogni tanto, quando si devono affrontare situazioni che rivestono per noi particolare importanza. Si acquista, invece, praticandolo quotidianamente, nel superare i piccoli ostacoli quotidiani, proprio come se fosse un allenamento mentale. Per appropriarsi di questa mentalità gli esperti del cambiamento suggeriscono questo tipo di esercizio:

- (1) decidere se veramente si vuole eliminare un determinato pensiero negativo,
- (2) selezionare un pensiero specifico che si vuole eliminare. Chiudere gli occhi e immaginare la situazione in cui questo pensiero si manifesta,
- (3) allenarsi a bloccare questo pensiero sviluppando un pensiero positivo che sia rilevante per la propria prestazione arbitrale,
- (4) generare diverse alternative (immagini, pensieri o parole) che consolidino questo approccio positivo a quella situazione specifica.

Trattandosi di un allenamento al pensiero positivo è necessario accettare che questo processo di blocco dei pensieri negativi richieda del tempo e che chi intraprende questo percorso sia costante e scrupoloso nel suo impegno. Proprio come lo è stato nella fase di apprendimento della componente tecnica della prestazione arbitrale. Più frequente sarà questo tipo di pratica, minore sarà la presenza di questa componente negativa del pensiero. Ricordiamoci sempre che siamo noi stessi i padroni dei nostri pensieri e che questi necessiteranno sempre della nostra guida, altrimenti saranno gli altri o le situazioni esterne a fare di noi quello che vogliono. La tabella 1 riporta alcuni esempi di come pensieri negativi possono modificati in pensieri positivi.

Non saranno mai troppe le volte che si ripete che il dialogo interno negativo svolge realmente una influenza nefasta sulla convinzione di essere in grado di fronteggiare qualsiasi situazione arbitrale, ciò in quanto nasconde al direttore di gara il ricordo delle esperienze positive che dimostrerebbero, al contrario, che si capaci di affrontarle con successo.

Tabella 1. – Come modificare il dialogo interno da negativo in positivo

Dialogo negativo	Dialogo positivo
Il pubblico mi irrita	Il pubblico fa la sua parte. Io penso al gioco
Il mio partner ha commesso un errore	Il mio obiettivo è arbitrare al meglio
Mi manca l’aria, non respiro più	Respira profondamente e ripeti “Sono calmo”
La partita sta diventando troppo nervosa	Sono preparato ad affrontare ogni situazione
Perché ho commesso quell’errore?	Ora pensa solo a quello che sta succedendo sul campo
Quel giocatore è un contestatore e cerca l’appoggio dei tifosi	Ora dico al capitano di calmarlo, altrimenti lo dovrò ammonire
Oggi non sono concentrato come al solito	Concentrati su un’azione alla volta, come fosse l’ultima

Dal 2002 il CQN-STAO ha surrogato la Casistica Ufficiale, presente nel Volume delle Regole di Gioco FIPAV, con una serie di “Notiziari Tecnici” che hanno trattato alcuni casi scaturiti dalla pratica, chiarendone i termini regolamentari. Ora alcuni di questi casi debbono essere aggiornati alla luce delle modifiche regolamentari intervenute nel tempo.

Si riproducono in questo prontuario tutti i “Notiziari” debitamente aggiornati, eliminando anche quelli che sono stati superati dalle nuove Regole di Gioco. Le modifiche aggiunte sono riportate in corsivo in grassetto.

I CASI REGOLAMENTARI SONO STATI ORDINATI PER SINGOLA REGOLA DI GIOCO allo scopo di facilitarne la ricerca.

10 anni
di

NOTIZIARIO TECNICO CQN – STAO

Dicembre 2011

SEZIONE I - IL GIOCO

CAPITOLO PRIMO - INSTALLAZIONI ED ATTREZZATURE

Regola 1: AREA DI GIOCO

1.1 DIMENSIONI

1.2 SUPERFICIE DI GIOCO

1.3 LINEE DEL TERRENO DI GIOCO

1.4 ZONE ED AREE

1.5 TEMPERATURA

1.6 ILLUMINAZIONE

19. Adeguato servizio di asciugatura

Le Norme dei Campionati italiani prevedono per le gare delle Serie A1 e A2 l'obbligatorietà di un sistema di asciugatura del terreno di gioco ben regolamentato, mentre per tutte le gare degli altri Campionati prevedono **un adeguato servizio di asciugatura**.

Ovviamente non si tratta di regole di gioco, ma di una normativa che deve permettere il rispetto di una Regola (1.2.1), che precisa "E' vietato giocare su superfici rugose o scivolose", alla quale si vuol dare una maggiore concretezza:

1. il tipo di superficie di gioco può richiedere un numero più o meno numeroso di addetti per assicurare una corretta asciugatura;
2. il numero minimo di addetti e' di 2, uno per campo, che intervengano con due spazzoloni di almeno 1 mt. di larghezza, meglio se maggiore, nei tempi di riposo e negli intervalli tra i set;
3. gli arbitri debbono esprimere una valutazione negativa solo nei casi in cui questi addetti e/o attrezzature minime siano assenti.

55. I giocatori di una squadra sono dotati di una pezza di panno che utilizzano di tanto in tanto per asciugare il terreno di gioco nei pressi della loro posizione.

E' consentito, anzi raccomandato, dalla normativa della asciugatura del terreno di gioco, agli atleti di dotarsi di apposito panno per l'asciugatura personale del terreno. Il 1° arbitro, però, non deve ritardare la ripresa del gioco per attendere che questa operazione personale si compia, ma deve far procedere il gioco normalmente. Ugualmente se l'atleta intento ad asciugare si dovesse trovare fuori posizione, gli deve essere sanzionato il fallo.

Regola 2: RETE E PALI

2.1 ALTEZZA DELLA RETE

2.2 STRUTTURE

2.3 BANDE LATERALI

2.4 ANTENNE

2.5 PALI

2.6 ATTREZZATURE COMPLEMENTARI

76. Tiranti per la tensione della rete posti tra il tradizionale tirante superiore (d'acciaio) e quello inferiore (di corda o plastica).

La FIVB da tempo ha chiarito che la presenza di tiranti in corda o plastica nello spazio tra il termine della rete ed il palo debbono essere considerati regolamentari, con la conseguenza che nelle azioni di gioco se la palla li tocca essa deve essere considerata terminata per "palla fuori", mentre se attraversa il piano verticale della rete in tale spazio senza toccarli, l'azione termina come "palla fuori" se la traiettoria è verso il campo opposto, invece continua e può essere recuperata dalla squadra da cui proviene se tale traiettoria è verso la zona libera opposta, salvo se proviene da un terzo tocco.

79. La misura l'altezza della rete al Protocollo di gara.

Fermo restando che gli arbitri devono verificare le strutture e le attrezzature prima del Protocollo per non avere sorprese a ridosso dell'inizio della gara, ***viene qui normalizzata la procedura della misurazione ufficiale dell'altezza della rete***, come segue:

1. la prima misurazione al centro, per verificare che in quel punto l'altezza sia esattamente quella prevista dalla normativa specifica;
2. la seconda misurazione in corrispondenza della banda laterale, lato 1° arbitro, per verificare che l'altezza non sia superiore di 2 cm. rispetto a quella centrale;
3. la terza misurazione in corrispondenza della banda laterale dal lato del 2° arbitro, per verificare che l'altezza in quel punto sia la stessa di quella del lato opposto.

Con questo disciplinato sistema, gli arbitri si muovono nei pressi della rete, prima verso la postazione del 1° arbitro e successivamente verso quella del 2°, uscendo dal campo verso il tavolo del segnapunti.

Il controllo della tensione della rete va effettuato alla prima verifica delle attrezzature, lanciando un pallone e controllandone il rimbalzo indietro, non ripetendolo nella fase del Protocollo pre-gara se non lo si ritiene necessario per modifiche alla rete avvenute nel frattempo.

82. All'inizio della gara non sono disponibili le antenne o lo è soltanto una, per cui si deve giocare senza le previste antenne poste sulla rete. Durante la gara le antenne vengono reperate.

Considerata l'utilità e le Regole di Gioco che ne prevedono la presenza sulla rete, le antenne che sono state reperate debbono essere applicate sulla rete alla prima interruzione (TO. TTO o intervallo tra i set), che ne possa permettere il loro regolamentare posizionamento.

92. Durante il riscaldamento ufficiale si modifica l'altezza della rete. Come procedere alla nuova misurazione?

Con lo stesso sistema utilizzato per la misurazione durante il protocollo di gara.

Regola 3: PALLONI

3.1 CARATTERISTICHE

3.2 UNIFORMITÀ DEI PALLONI

3.3 SISTEMA DEI TRE PALLONI

CAPITOLO SECONDO - PARTECIPANTI

Regola 4: SQUADRE

4.1 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

4.2 POSIZIONE DELLA SQUADRA

4.3 EQUIPAGGIAMENTO

4.4 CAMBI DI EQUIPAGGIAMENTO

4.5 OGGETTI VIETATI

66. Un componente di una squadra non presente al momento del riconoscimento prima della gara si presenta sul terreno di gioco a gara iniziata.

Al momento in cui un componente di una squadra, riportato sulla lista ufficiale e non presente al riconoscimento pre-gara, si presenta sul terreno di gioco, deve essere **subito** riconosciuto dal 2° o 1° arbitro al termine dell'azione di gioco in corso, riportando nello spazio "osservazioni" del referto il set, il punteggio e l'orario dell'operazione. Nel caso di atleta, questi in divisa di gioco, può immediatamente prendere parte al gioco.

68. Chi può partecipare al riscaldamento ufficiale prima dell'inizio della gara?

Esclusivamente i presenti nella lista dei partecipanti alla gara, presentata agli arbitri, tutti con scarpe ginniche

74. IL CAMP 3

Anche per quanto attiene all'Elenco dei partecipanti alla gara (CAMP 3), la normativa prevede che "l'elenco di tutti i propri tesserati da iscrivere a referto,.....deve essere

OBBLIGATORIAMENTE redatto direttamente dal tesseramento on-line", ma poi prevede che "Le Società che non presentano il modulo CAMP 3 redatto on-line, incorreranno in una sanzione pecuniaria da parte del GUF per ogni gara in difetto".

Ancora "Per gli atleti stranieri nei Campionati di Serie A1 e A2 (che potranno essere aggiunti mano sul CAMP 3) resta confermata la presentazione obbligatoria dell'autorizzazione provvisoria rilasciata dall'Ufficio Tesseramento". Evidentemente si possono aggiungere a mano nominativi non presenti sul CAMP 3, compreso lo/a straniero/a autorizzato/a con fax dalla FIPAV. Se la Società presenta CAMP 3 ed autorizzazione dello straniero senza aver aggiunto il nominativo a mano, semplicemente consigliare di farlo in sede di presentazione dei documenti della gara, trattandosi di fatto puramente amministrativo, è nella facoltà degli arbitri.

Anche il Segnapunti Federale che le Società debbono mettere a disposizione per la compilazione del referto in tutti i Campionati, ad eccezione delle Serie A, è stampabile sul CAMP 3, anche se tesserato da Società diversa. Se, però, per qualsiasi ragione il nominativo viene inserito a mano, la sua presenza alla gara è accettata.

Ancora sul CAMP 3 per quanto riguarda gli Allenatori: “Si ricorda, inoltre, che il nominativo dell’allenatore non comparirà sul CAMP 3 se la Società non provvede alla operazione on-line del vincolo societario”. Evidentemente se tale nominativo è stampato sul CAMP 3, non si deve pretendere la presentazione della documentazione attestante l’avvenuto vincolo societario!

93. Cancellazioni sul CAMP 3.

Si ricorda che nel CAMP 3 possono essere inseriti anche più dei 12/13 atleti/e partecipanti alla gara depennando successivamente quelli che non sono o non saranno presenti alla gara, ovviamente prima della consegna del CAMP 3 all’arbitro.

In questo modo si eviterà di aggiungere a mano altri tesserati e quindi di incorrere nell’applicazione della sanzione pecuniaria da parte del Giudice Unico.

Ciò significa che la Società (Dirigente o Capitano) devono dichiarare se tutti gli/le atleti/e e persone dello staff ufficiale inseriti/e nel CAMP 3 sono presenti o presuppongono che arriveranno anche dopo l’inizio della gara. Tutti gli altri eventualmente presenti sul CAMP 3 dovranno essere cancellati, riportando, quindi, sul referto solo quelli non cancellati.

Se qualcuno riportato sul referto e non presenti all’inizio della gara non dovesse presentarsi, al termine della stessa, come previsto, si dovrà riportare sulle OSSERVAZIONI questa/e assenza/e.

97. Allo “starting players” il protocollo ufficiale prevede la presentazione dei 6 titolari, di L1 e dell’allenatore. Può L2 entrare in gioco dopo la verifica della formazione da parte del 2° arbitro?

Che ci sia lo “starting players” o no, nel caso la squadra si presenti con 2 LIBERO è l’allenatore che decide quale dei due inviare in gioco, sia all’inizio del set che durante.

Regola 5: RESPONSABILI DELLA SQUADRA 23

5.1 CAPITANO

5.2 ALLENATORE

5.3 VICE ALLENATORE

18. ALLENATORE – GIOCATORE

Pur non essendo regolamentata specificatamente dalle Regole di Gioco, la figura dell’allenatore giocatore è a volte presente e possibile. La Casistica Ufficiale riportata nel volume “Didattica Arbitrale 2000-2001” (in rifacimento), prevede tale figura e la definisce a pag. 64: per poter essere considerato in entrambe le funzioni di allenatore e di giocatore, deve indossare gli indumenti di gioco.

Ovviamente, tali indumenti saranno indossati anche quando egli si troverà fuori dal campo a dirigere la sua squadra, magari in piedi vicino alla linea dell’allenatore. Si ritiene che, in tale abbigliamento, sia comunque facilmente distinguibile dagli atleti in campo. Se ciò non fosse, il buon senso consiglia di far indossare per esempio una felpa, richiedendolo con la necessaria cortesia, considerato l’interesse comune del tecnico e dell’arbitro.

27. Il Vice allenatore, come tutti gli altri componenti della panchina, può dare istruzioni

(Reg.5.3.1): la dizione “**senza diritto di intervento**” si riferisce alle richieste di TO e sostituzioni, il cui diritto a proporle è riservato esclusivamente all’Allenatore o, in sua assenza, al Capitano in gioco.

67. Durante la gara, quando l’allenatore di una squadra si trova in piedi davanti alla panchina, il suo posto (il più vicino al tavolo del segnapunti) può essere occupato da altra persona della stessa squadra?

La Regola 5.2.3.2 precisa che l’allenatore “siede sulla panchina nel posto più vicino al segnapunti, ma può alzarsi”, evidenziando quindi che quello è esclusivamente il suo posto che non può essere occupato da altri, per i quali non viene stabilito nessun ordine di posto.

107. Può un allenatore porsi oltre la linea di fondo per guidare la sua squadra?

SI, la linea dell'allenatore (R. 1.3.4) è tracciata dal prolungamento della linea d'attacco all'altezza della linea di fondo, ma il suo prolungamento immaginario stabilisce il limite spaziale della sua zona operativa fino all'area di riscaldamento (R. 5.2.3.4). Ciò sta anche a significare che l'allenatore non può posizionarsi nella zona libera dietro alla linea di fondo.

113. Può l'allenatore muoversi nella zona libera davanti alla sua panchina con le stampelle?

E' permesso all'allenatore di partecipare alla gara pur nella condizione di infortunato che deve utilizzare le stampelle e muoversi nella zona libera davanti alla sua panchina.

114. L'allenatore è costretto a muoversi con una speciale carrozzina. Può in tale condizione guidare la propria squadra in gara?

In tali condizioni l'allenatore con la carrozzina si può sistemare al primo posto più vicino al segnapunti della sua panchina, senza potersi muovere nella zona libera davanti alla stessa panchina ad eccezione nei TO e TTO e negli intervalli tra i set.

CAPITOLO TERZO - FORMULA DEL GIOCO

Regola 6: ACQUISIRE UN PUNTO, VINCERE UN SET E LA GARA 26

6.1 ACQUISIRE UN PUNTO

6.2 VINCERE UN SET

6.3 VINCERE LA GARA

6.4 RINUNCIA E SQUADRA INCOMPLETA

Regola 7: STRUTTURA DEL GIOCO

7.1 SORTEGGIO

7.2 RISCALDAMENTO UFFICIALE

7.3 FORMAZIONE DELLA SQUADRA

7.4 POSIZIONI

7.5 FALLI DI POSIZIONE

7.6 ROTAZIONE

7.7 FALLO DI ROTAZIONE

1. RICHIESTA DI FORMAZIONE

Quando il capitano in gioco richiede la formazione della propria squadra, il 2° arbitro deve farlo avvicinare nei pressi del tavolo del segnapunti e comunicargliela. Ciò allo scopo di non renderla nota anche alla squadra avversa.

E' categoricamente VIETATO invitare tale capitano a leggersela direttamente sul referto di gara.

11. ERRORE DI TRASCRIZIONE DEL TAGLIANDO DELLA FORMAZIONE INIZIALE

Se alla verifica della formazione iniziale da parte del 2° arbitro, risulta che nel relativo tagliando è riportato un numero di maglia non esistente nella lista della squadra a referto, deve essere permessa la correzione dello stesso e della formazione a referto.

Un caso particolare si può presentare a causa di un superficiale controllo arbitrale:

- LIBERO della squadra con il N. 13 di maglia;
- Sul tagliando della formazione iniziale di uno dei set seguenti il primo, è riportato il N. 13 trascritto anche nella formazione a referto, mentre in campo c'è il giocatore N. 9;
- Quando il 9, per effetto della rotazione va al servizio, il segnapunti richiama l'attenzione del 2° che fischia l'irregolarità.

Questo strano e deprecabile fatto e' assimilabile a quello del numero del giocatore inesistente nella lista ufficiale: alla stessa stregua, anche in questo caso, si deve procedere alla correzione del tagliando e del referto, inserendo il N. 9 al posto del 13; l'azione interrotta dal 2° deve essere rigiocata.

34. Nel caso un atleta si infortuni durante il riscaldamento non ufficiale, nessuna conseguenza regolamentare è prevista, se non la trascrizione del fatto nello spazio "osservazioni" del referto di gara. Di sicuro non è modificabile per alcuna ragione la lista riportata a referto.

Se l'atleta si infortuna, invece, durante il riscaldamento ufficiale, e quindi dopo la consegna del tagliando della formazione iniziale ove si trova registrato, deve essere accordata la 1^a sostituzione sul punteggio di 0-0.

37. Controllo della formazione iniziale. NUOVO INSERIMENTO CQN-STAO

Fermo restando che il 2° arbitro deve attentamente verificare le formazioni iniziali delle due squadre prima dell'inizio di ogni set, nelle gare ove è prevista la "presentazione" con il cosiddetto "starting players", buona norma per il 2° arbitro è quella di verificare i numeri di maglia degli atleti durante la loro presentazione da parte dello speaker, in corrispondenza con quelli riportati sui tagliandi delle formazioni iniziali, quale primo controllo da perfezionare successivamente con le posizioni in campo.

56. A seguito di un fallo di rotazione è necessario annullare dei punti ad una squadra. Come si debbono comportare gli arbitri se tra i punti da annullare ce n'è uno acquisito per una penalizzazione assegnata alla squadra avversaria? E se nel tempo in cui la squadra si è trovata in errore di rotazione fosse stata assegnata una doppia penalizzazione?

La Regola 7.7.2 è assolutamente chiara "tutti i punti" vanno annullati, senza alcuna distinzione, però la "penalizzazione" come aspetto disciplinare resta riportata a referto, sul quale, nello spazio "annotazioni", va annotato esattamente il momento (set, punteggio, ragione dell'intervento, nuovo punteggio) in cui si è deciso di togliere i punti, quanti, compreso quello cerchiato. Per una doppia penalizzazione contemporanea, deve essere ugualmente annullato il punto conseguito dalla squadra in fallo e le stesse "annotazioni" riportate al momento che si era verificato l'evento, restano valide.

60. In una squadra, durante il gioco, l'atleta n. 4 si infortuna e viene regolarmente sostituito con il n. 5. Al termine del set l'allenatore fornisce il tagliando della formazione iniziale della sua squadra per il set successivo inserendovi il n. 4. Il 2° arbitro controlla le formazioni ed il 1° da inizio alla gara, che vede la squadra opposta conquistare i primi due punti. Dopodiché il servizio va alla squadra in questione (punteggio 1-2). A questo punto il segnapunti verifica che si appresta a servire il n. 5 anziché il n. 4 riportato a referto.

Evidentemente il secondo arbitro non ha correttamente verificato le formazioni in campo prima dell'inizio del set, ma le Regole assegnano all'allenatore la responsabilità dell'errore, fermo restando la superficialità del 2° di cui si dovrà rendere conto nella sua valutazione. Per questa ragione si deve procedere come segue:

- si deve ripristinare la formazione in campo con l'ingresso del n. 4 o lasciare il n. 5 per sostituzione,
- togliere il punto alla squadra in difetto;
- assegnare il servizio ed il punto alla squadra avversa (3-0), che deve, ovviamente, ruotare.

62. All'inizio del 3°set l'allenatore di una squadra consegna il tagliando della formazione iniziale al 2° arbitro, il quale lo consegna al segnapunti che a sua volta la trascrive a referto.

Prima dell'inizio del set, il 2° arbitro verifica la formazione erroneamente consultando il tagliando del set precedente e facendola disporre secondo questo. Dopo alcuni punti il segnapunti segnala l'errore di rotazione.

La responsabilità della formazione iniziale è tutta dell'allenatore che la fornisce, pur in presenza di una superficiale verifica da parte del 2°, che dovrà renderne conto alla propria Struttura. Pertanto, al momento in cui ci si accorge dell'errore di formazione, si deve assegnare il servizio alla squadra avversa, ripristinare quella esatta e togliere i punti conquistati dalla squadra in difetto nell'errata formazione.

69. Al 5° set di una gara, al punteggio di 10-4, il segnapunti verifica che la squadra con 10 punti presenta un atleta in gioco non riportato sul tagliando della formazione iniziale, che esegue il servizio.

- a) Gli arbitri debbono fermare il gioco, assegnando il servizio ed un punto (5) alla squadra opposta, ripristinare la formazione corretta, togliere tutti i punti conquistati dalla squadra in difetto, 10 se si può risalire all'errore dall'inizio del set.

- b) Il punteggio risulterà quindi di 0/5 per la squadra in difetto, ma in precedenza all'8° punto erano stati cambiati i campi: occorre, perciò, ritornare ai campi precedenti all'8° punto.
- c) Si riprende il gioco con il nuovo punteggio dopo aver ripristinata l'esatta posizione dei campi.

80. Sul punteggio di 12-12, l'atleta n. 8 della squadra A va al servizio e la sua squadra consegue, in quel turno di servizio, 3 punti. Il segnapunti si accorge del fallo di rotazione solo dopo tre azioni (sul 15-12)

Il 2° arbitro, su segnalazione del segnapunti, fischia il fallo di rotazione, il 1° arbitro assegna il servizio alla squadra avversaria che conquista quindi il punto. Poi vengono tolti i punti che la squadra in difetto ha conquistato nella formazione errata. Nel caso prospettato il punteggio di 15-12 a favore della squadra A verrà riportato a 12-13, trascrivendo il fatto sul referto nello spazio "OSSERVAZIONI" e, successivamente, sul rapporto di gara che il 1° arbitro invia al GU.

96. Il capitano della squadra A chiede al 2° arbitro l'ordine di rotazione e viene informato che al servizio deve essere l'atleta N. 10, il quale serve e la squadra conquista di seguito 4 punti. A quel punto il segnapunti ravvisa che è stata fornita una informazione errata poiché al servizio doveva essere il N. 8.

In questa incresciosa e particolare situazione si deve procedere come segue:

- debbono essere tolti i 4 punti e ristabilire la formazione corretta;
- la squadra A dovrà servire con il battitore N. 8; in questo speciale caso non viene assegnato il punto ed il servizio all'altra squadra;
- se nel periodo dei 4 punti sono state richieste sostituzioni o Tempi di Riposo (TO), questi vanno annullati, riprendendo la gara dal momento dell'errata informazione;
- se nel periodo dei 4 punti si è consumato un Tempo di Riposo Tecnico, questo resta validamente usufruito.

Trattasi di una riedizione della Casistica presente nella "DIDATTICA ARBITRALE 2000-2001" - Regola 7 punto 4.

115. Come ci si deve comportare nel caso sia da giocare il "set di spareggio" ed un atleta è stato squalificato durante la gara o un altro meriti un "giallo" nell'intervallo prima dell'inizio del "set di spareggio"?

1. L'atleta squalificato non può prendere parte al set di spareggio
2. Dopo il termine della gara e prima del set di spareggio se c'è un comportamento da sanzionare deve essere applicata nel seguente set di spareggio. Ad esempio se nell'intervallo tra il termine della gara e l'inizio del set di spareggio il comportamento di un atleta prevede l'assegnazione di un cartellino giallo con tutte le conseguenze, questo va mostrato all'inizio del set di spareggio e assegnato punto e servizio alla squadra avversaria, come avviene in qualsiasi inizio di set .

116. Nel sistema a "SET DI SPAREGGIO" un componente la squadra (atleta, allenatore, dottore, ecc.) squalificato nella prima gara o squalificato nella seconda gara appena conclusa, può essere impiegato in questo successivo set di spareggio?

NO, perché questo successivo set è considerato come facente parte della seconda gara.

CAPITOLO QUARTO - AZIONI DI GIOCO

Regola 8: SITUAZIONI DI GIOCO

8.1 PALLA "IN GIOCO"

8.2 PALLA "FUORI GIOCO"

8.3 PALLA "DENTRO"

8.4 PALLA "FUORI"

21. PENALIZZAZIONE UGUALE AZIONE DI GIOCO?

Se al termine di uno scambio di gioco, il 1° arbitro sanziona una **penalizzazione** ad una delle due squadre, con conseguente acquisizione di un punto da parte dell'altra, il movimento del punteggio conseguente non deve far considerare questo fatto come l'avvenuto svolgimento di una azione di gioco. Pertanto:

1. Se il/la LIBERO era uscito/a o entrato/a prima di tale penalizzazione, non può rientrare o riuscire perché concretamente non c'è stata un'azione di gioco tra questi suoi due movimenti di sostituzione;
2. Se era stata accordata una richiesta di sostituzione, dopo la penalizzazione la stessa squadra non può rivolgere una seconda richiesta di sostituzione.

Le RdG 2009/2012 prevedono tale evenienza:

19.3.2.1 Le sostituzioni che coinvolgono il LIBERO non sono conteggiate come regolari sostituzioni. Esse sono illimitate, ma ci deve essere una azione completata tra due sostituzioni del LIBERO (a meno che non ci sia un infortunio/malattia o una rotazione forzata per penalizzazione).

22. Doppio fallo ed azione di gioco

Se il 1° arbitro assegna un doppio fallo decretando la ripetizione dell'azione, lo scambio di gioco effettivamente avvenuto deve essere considerato come un'azione di gioco. Pertanto:

1. Se il/la LIBERO era uscito/a o entrato/a prima di tale azione di gioco che va ad essere ripetuta, può rientrare o riuscire perché concretamente si è svolta un'azione di gioco tra questi suoi due movimenti di sostituzione;
2. Se era stata accordata una richiesta di sostituzione prima di tale azione di gioco che va ad essere ripetuta, la stessa squadra può rivolgere una seconda richiesta di sostituzione.

24. Palla che tocca il soffitto

Il 2° arbitro, tra le responsabilità che gli vengono assegnate dalla Regola 24.3, c'è quella prevista dalla 24.3.2.5 relativa al **contatto con un oggetto esterno**. Pertanto, nel caso la palla vada a toccare il soffitto, il 2° arbitro **deve** fischiare tale fallo.

89. Palla che tocca il soffitto, di chi la competenza a fischiare?

Sia il 1° che il 2° arbitro hanno la competenza per sanzionare tale fallo, come previsto dalle Regole di Gioco 23.2.2 per il 1° e 24.3.2.5 specificamente per il 2° arbitro, nonché per entrambi la 8.4.1.

Pertanto non esiste la competenza assoluta di uno dei due arbitri: chi vede fischia e ciò può significare che i fischi possano essere due contemporanei.

Evidentemente se la struttura sportiva presenta delle travi sul soffitto, il 2° avendo la possibilità di spostarsi lateralmente, potrebbe essere l'unico a poter vedere e quindi l'unico a dover fischiare tale fallo.

91. R. 8.4 PALLA "FUORI"

La palla è "fuori" quando:

R. 8.4.2 tocca un oggetto fuori del terreno di gioco, il soffitto o una persona esterna al gioco.

NOTE A CHIARIMENTO

A) Se la palla è attaccata direttamente fuori il campo avverso, compreso oltre la zona libera (tribune, ostacoli, ecc.), la segnalazione deve essere quella di "palla fuori";

B) Se la palla d'attacco colpisce il muro e va fuori dal lato dell'attaccante, compreso oltre la zona libera (tribune, ostacoli, ecc.), la segnalazione deve essere quella di "palla fuori";

C) Se la palla colpisce l'antenna, le corde, i cavi e la parte esterna della rete, i pali, la net-camera, il seggiolone arbitrale, gli arbitri, il soffitto, sia direttamente che dopo aver colpito il muro, la segnalazione degli arbitri deve essere quella di "palla fuori", mentre i Giudici di Linea dovranno mostrare quella loro N. 4 (Agitare la bandierina in alto sulla testa ed indicare l'antenna o il punto d'impatto);

D) Se la palla colpisce il muro e cade fuori dal lato dello stesso muro, compreso oltre la zona libera (tribune, ostacoli, ecc.), la segnalazione deve essere quella di "palla toccata". Per questa segnalazione attenersi scrupolosamente alla Fig.11 N. 24 delle RdG, che come si vede una delle mani sfrega il palmo sulla parte superiore delle dita dell'altra, formando una T (sarà una esagerazione, ma non ci costa niente ad uniformarvisi).

98. Può il 1° arbitro stabilire che una palla che si sta dirigendo fuori dall'area di gioco sia irraggiungibile e quindi ritenere l'azione terminata prima che essa cada a terra o impatti con un ostacolo o persona?

La RdG 8.2 stabilisce che “La palla è *fuori gioco* nel momento del fallo che è fischiato da uno degli arbitri; in assenza di un fallo, nel momento del fischio”. Ciò a significare che l’azione termina quando gli arbitri fischiano un fallo da loro rilevato o un qualsiasi altro evento che interferisca con il gioco (palla o oggetto in campo, visibilità improvvisamente insufficiente, infortunio di atleta in gioco, area di gioco resa sdruciolevole, ecc.).

Nel caso specifico in cui la palla sta dirigendosi fuori dall’area di gioco, il 1° arbitro ne segue la traiettoria per stabilire se la direzione è fuori dello spazio di passaggio, nel qual caso fischierà non appena supera la zona libera opposta, oppure è oltre la propria zona libera e quindi fischierà nel momento dell’impatto, oppure, ancora, la direzione è all’interno dello spazio di passaggio superando la zona libera opposta per cui, anche in questo caso, fischierà nel momento dell’impatto.

Mai dovrà fischiare prima che si concretizzino questi eventi, anche valutando la palla irraggiungibile!

Se in questo spazio di tempo si verifica un altro fallo, è questo che deve essere sanzionato dal 1° o dal 2° arbitro (se di sua competenza).

In questi frangenti la tecnica arbitrale prevede che mentre il 1° segue la traiettoria della palla ed anticipa l’impatto, il 2° deve restare con lo sguardo sulla rete per verificare i movimenti degli opposti atleti (attaccante e muro, se effettuato, o difensore) che si trovano nelle vicinanze della rete stessa. Solo nel caso in cui la traiettoria della palla superi il piano verticale della rete parzialmente o totalmente dal lato del 2°, questi, che avrà valutato tale passaggio, dovrà seguire la palla ed anticiparne l’impatto per poi sanzionarlo, mentre il 1° resta sulla rete controllando i movimenti degli atleti presenti nelle vicinanze.

106. La palla ricevuta o difesa dalla squadra A si dirige, fuori dallo spazio di passaggio, verso la tribuna dello spazio opposto.

Tale palla può essere recuperata da un atleta della squadra A fintanto che si trova nella zona libera opposta, quando supera tale zona non è più giocabile.

109. Un atleta intento al recupero della palla nella zona libera opposta viene ostacolato da un avversario: oltre al fallo di gioco può essere rilevato un comportamento aggressivo?

L’ostacolare il recupero della palla nella zona libera opposta è previsto come fallo di gioco dalla Regola 10.1.2.2. “La squadra opposta non può ostacolare tale azione”. Non è previsto alcun intervento disciplinare in condizioni normali di ostacolo, che però può essere previsto nel caso di gesto teso a far male all’avversario. In questi casi, quindi, oltre all’aspetto tecnico con l’assegnazione del punto, il 1° arbitro deve assegnare anche l’appropriata sanzione disciplinare.

Regola 9: TOCCO DI PALLA

9.1 TOCCHI DI SQUADRA

9.2 CARATTERISTICHE DEL TOCCO

9.3 FALLI DI TOCCO DI PALLA

23. Quattro tocchi o doppio tocco?

Tutti sanno che le squadre hanno diritto di eseguire tre tocchi di palla prima di inviarla nello spazio opposto. Dal conteggio di questi tocchi è escluso il muro. Il 1° arbitro deve sanzionare l’eventuale quarto tocco mostrando la relativa segnaletica ufficiale:

1. Se il 4° tocco è eseguito dallo/a stesso/a atleta che ha effettuato anche il 3°, la segnaletica ufficiale da mostrare è quella di **doppio tocco (N. 17)**;
2. Se, invece, il 4° tocco è eseguito da atleta diverso/a da quello/a del 3°, la segnaletica ufficiale da mostrare è quella di **quattro tocchi (N. 18)**.

40.BIS La Regola 9.1.2.3, relativa al tocco simultaneo sopra la rete, è stata modificata e quindi deve essere modificato quanto riportato nella domanda 40 del “NOTIZIARIO” anno 3 N. 02 del 9/12/04, come segue:

Se due o più avversari toccano simultaneamente la palla al di sopra della rete causando una palla BLOCCATA (9.2.2), il gioco continua.

Casistica ufficiale. Evidentemente ciò vale quando, al momento del tocco simultaneo, la palla si trova in parte in uno spazio di gioco ed in parte nell'altro. **Se la palla, al momento del tocco contemporaneo degli avversari, si trova completamente in uno spazio di gioco, l'atleta del campo opposto commette fallo di invasione.**

Si rammenta, inoltre, che la Regola 9.1.2.2 stabilisce: *“Se il tocco simultaneo ha luogo tra due avversari al di sopra della rete e la palla resta in gioco, la squadra che la rigioca ha diritto a tre nuovi tocchi . Se tale palla cade a terra fuori del terreno di gioco, il fallo è della squadra schierata dall'altra parte della rete”*

Regola 10: PALLA IN DIREZIONE DELLA RETE

10.1 PASSAGGIO DELLA PALLA OLTRE LA RETE

10.2 PALLA CHE TOCCA LA RETE

10.3 PALLA IN RETE

13. Impatto con la rete della palla dopo il 3° tocco

Dopo il 3° tocco della squadra, per la palla che impatta la rete non si concretizza alcun fallo, il quale si verifica solo quando c'è un quarto tocco da parte della squadra o cade sul terreno di gioco. Solo in questi momenti il 1° arbitro deve fischiare per sanzionare il fallo verificatosi.

25. Palla nello spazio esterno

Se la palla attraversa completamente il piano verticale della rete in direzione del campo opposto, completamente o parzialmente nello spazio esterno dal lato del 2° arbitro, questi deve sanzionare il fallo con il fischio, come previsto dalla R. 24.3.2.7.

109. Un atleta intento al recupero della palla nella zona libera opposta viene ostacolato da un avversario: oltre al fallo di gioco può essere rilevato un comportamento aggressivo?

L'ostacolare il recupero della palla nella zona libera opposta è previsto come fallo di gioco dalla Regola 10.1.2.2. “La squadra opposta non può ostacolare tale azione”. Non è previsto alcun intervento disciplinare in condizioni normali di ostacolo, che però può essere previsto nel caso di gesto teso a far male all'avversario. In questi casi, quindi, oltre all'aspetto tecnico con l'assegnazione del punto, il 1° arbitro deve assegnare anche l'appropriata sanzione disciplinare.

Regola 11: GIOCATORE A RETE

11.1 PASSAGGIO OLTRE LA RETE

11.2 INVASIONE SOTTO RETE

11.3 CONTATTO CON LA RETE

11.4 FALLI DEL GIOCATORE A RETE

Casistica della regola 11

88. Regole di Gioco 11.3 (Contatto con la rete) e 11.4.4 (Falli del giocatore a rete).

Aggiornamenti.

Come previsto, le nuove Regole di Gioco introdotte in questa stagione sportiva, sono state ben assorbite e la loro applicazione, favorita dalla preziosa disponibilità delle Società Sportive, ha procurato le usuali problematiche delle novità.

Qualche difficoltà in più si è avuta nella applicazione delle nuove Regole inerenti il tocco della rete da parte degli/delle atleti/e 11.3 e 11.4.4. Le ragioni di tali maggiori difficoltà sono derivate in primis dalla assolutamente nuova concezione espressa dalle Regole, che coinvolge una serie di intendimenti della FIVB, tesi a valorizzare lo spettacolo sportivo, riducendo quelle interruzioni del gioco causate da falli tecnici che non avvantaggiano o svantaggiano.

Per facilitare le interpretazioni di tali Regole, sono state edite alcune circolari a fronte delle indicazioni fornite dalla stessa FIVB e da noi a più riprese sollecitate. Una di queste ha riguardato un punto relativo alla 11.4.4: Un giocatore interferisce con il gioco avverso (tra l'altro).

- **modificando vistosamente la posizione del bordo superiore della rete o ha portato la rete in basso**

Tale indicazione, però, non è mai apparsa nella stesura FIVB delle **Regole di Gioco 2009-2012**, sia in via provvisoria che definitiva. Essa è insita nei punti della definizione della interferenza dettati dalla Regola:

- **toccando la banda superiore della rete o la parte superiore dell'antenna (80 cm.) durante la sua azione di giocare la palla o**
- **prendendo a supporto la rete contemporaneamente al giocare la palla, o**
- **usufruendo di un vantaggio sull'avversario, o**
- **facendo una azione che ostacola un avversario intento a giocare la palla.**

Occorre chiarire, perciò, che modificare vistosamente l'assetto della rete non deve essere considerato fallo se non interferisce con il gioco avverso. Infatti:

1. dopo il vistoso tocco della rete, se la palla resta nello spazio di chi ha effettuato tale tocco, evidentemente non interferisce con il gioco dell'avversario;
2. dopo il vistoso tocco della rete, se la palla è giocata dall'avversario lontano dalla stessa rete, evidentemente non si ravvisa interferenza sul suo gioco;
3. se la palla schiacciata o comunque attaccata va "fuori" non toccando il muro, che scendendo tocca vistosamente la rete, il tocco non deve essere considerato falloso perché non ha interferito con il gioco avverso.

Nel contempo, però, se un/a atleta tocca vistosamente la rete in modo tale che venga variata la sua altezza, mentre la squadra avversaria sta giocando la palla nelle vicinanze della rete, il vistoso movimento della rete interferisce sul gioco avverso, sia perché lo disturba visivamente e sia, soprattutto, perché l'altezza della rete è modificata.

In definitiva la tendenza ormai è quella che il tocco accidentale della rete da parte di un/a atleta, anche vistoso, non è fallo se non interferisce sul gioco dell'avversario, salvo se il tocco avviene sulla banda superiore della rete mentre è intento/a a giocare la palla, o se non ne trae vantaggio per raggiungere la palla, come l'appoggiarsi alla rete con le spalle o di fianco nel mentre sta giocando la palla.

Pertanto, nonostante il "brutto a vedersi" per chi pratica da molto tempo lo sport della pallavolo o per gli spettatori, i falli del tocco della rete sono stati limitati al minimo e pian piano ci si sta adattando a questo indirizzo normativo, così come è avvenuto con il "primo tocco di squadra", per la cui normativa abbiamo a lungo discusso ed affinato nel tempo la interpretazione con l'esperienza sul campo.

99. Durante una azione di gioco l'attaccante o il giocatore a muro cade sul piede dell'avversario superando in parte la linea centrale, non permettendo a questi di raggiungere e giocare la palla che cade a terra.

Pur se le regole di gioco permettono all'atleta di superare con parte del piede la linea centrale (R. 11.2.2.1), tale parziale superamento deve rispondere alla Regola generale 11.2.1 "È permesso invadere lo spazio avverso sotto la rete a condizione che non interferisca con il gioco avversario".

Perciò, nel caso specifico, il piede su quello dell'avversario che per questo è impedito a raggiungere la palla per giocarla, costituisce fallo che deve essere sanzionato anche dal 2° arbitro, anche perché egli è nelle condizioni migliori per ben vedere utilizzando la tecnica arbitrale che, in tale caso, lo obbliga a porre attenzione a quanto avviene nelle vicinanze della rete.

100. Un atleta svolgendo la sua azione nelle vicinanze della rete tocca il campo avverso con una parte del corpo diverso dai propri piedi, lasciando sul terreno una vistosa macchia di sudore.

Se il 1° arbitro valuta che tale macchia di sudore rappresenta un reale pericolo per gli atleti che stanno svolgendo l'azione nei pressi, deve fischiare la interferenza dell'invasione, come previsto dalla Regola 11.2.2.2.

Regola 12: SERVIZIO

12.1 PRIMO SERVIZIO DEL SET

12.2 ORDINE DEL SERVIZIO

- 12.3 AUTORIZZAZIONE AL SERVIZIO**
- 12.4 ESECUZIONE DEL SERVIZIO**
- 12.5 VELO**
- 12.6 FALLI DURANTE IL SERVIZIO**
- 12.7 FALLI DOPO IL SERVIZIO E FALLI DI POSIZIONE**

4. Fallo di posizione al servizio

La tecnica arbitrale nella fase di servizio prescrive che il 2° arbitro controlli esclusivamente la formazione della squadra in ricezione, avendo la responsabilità di valutare ed eventualmente sanzionare il fallo di posizione al momento del colpo di servizio (R. 24.3.2.2)

In questi frangenti, il 1° arbitro ha l'autorità di intervento?

La regola 23.2.3 si esprime per il 1° arbitro "Ha autorità per decidere su ogni questione, anche su quelle non specificate dalle Regole".

Non esiste una competenza esclusiva del 2° arbitro, se si eccettua per pura praticità quella del controllo delle formazioni iniziali.

Quindi il 1° arbitro PUO' sanzionare il fallo di posizione della squadra in ricezione, che nella normalità è di competenza del 2° per pura, semplice ed ovvia praticità tecnica.

12. Palla di servizio che impatta la rete

Quando fischiare il fallo della palla di servizio che impatta la rete senza superarla?

Il fallo si verifica nel momento in cui la palla di servizio impatta la rete e non la supera. Il 1° arbitro deve considerare il fallo nel momento in cui la palla impatta la rete e fischiare quando è certo che essa non supera il piano verticale della stessa rete.

Quindi non si deve attendere che la palla cada a terra o venga toccata da un/a atleta.

87. Quando si configura un fallo di velo?

Quando singolarmente o collettivamente, i giocatori eseguono movimenti o saltelli atti a nascondere la traiettoria della palla di servizio, o quando, singolarmente o in gruppo, alzano le braccia al di sopra della propria testa e la traiettoria della palla passa sopra di loro, o quando più atleti si raggruppano in modo serrato con la chiara intenzione di nascondere agli avversari la visuale del battitore e della traiettoria della palla che passa sopra di loro. Ovviamente se tale traiettoria risulta molto alta rispetto alla rete, il velo non si può configurare.

Regola 13: ATTACCO

- 13.1 ATTACCO**
- 13.2 RESTRIZIONI DELL'ATTACCO**
- 13.3 FALLI DI ATTACCO**

Regola 14: MURO

- 14.1 IL MURARE**
- 14.2 TOCCO DI MURO**
- 14.3 MURO NELLO SPAZIO AVVERSO**
- 14.4 MURO E TOCCHI DI SQUADRA**
- 14.5 MURARE IL SERVIZIO**
- 14.6 FALLI DI MURO**

CAPITOLO QUINTO – INTERRUZIONI, INTERVALLI E RITARDI

Regola 15: INTERRUZIONI DI GIOCO REGOLAMENTARI

- 15.1 NUMERO DELLE INTERRUZIONI REGOLAMENTARI**
- 15.2 RICHIESTE DI INTERRUZIONI REGOLAMENTARI**
- 15.3 SEQUENZA DELLE INTERRUZIONI**
- 15.4 TEMPI DI RIPOSO E TEMPI DI RIPOSO TECNICI**
- 15.5 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI**

15.6 LIMITAZIONI DELLE SOSTITUZIONI

15.7 SOSTITUZIONE ECCEZIONALE

15.8 SOSTITUZIONE PER ESPULSIONE O SQUALIFICA

15.9 SOSTITUZIONE IRREGOLARE

15.10 PROCEDURA PER LE SOSTITUZIONI

15.11 RICHIESTE IMPROPRIE

10. Richieste improprie

Qualsiasi **richiesta impropria** deve essere registrata sul referto di gara come previsto, a cura del segnapunti con la supervisione del 2° arbitro.

Successivamente ad una richiesta di **terzo tempo di riposo**, respinta con registrazione della RI sul referto, la stessa squadra ha il diritto di richiedere una **sostituzione** senza che il gioco sia ripreso.

Successivamente ad una richiesta di 7^ **sostituzione**, respinta con registrazione della RI sul referto, la stessa squadra ha il diritto di richiedere un **tempo di riposo** senza che il gioco sia ripreso.

26. La durata del Tempo di riposo (TO) e' di 30" dal fischio di autorizzazione a quello di rientro in campo emessi normalmente dal 2° arbitro (alcuni dicono di aver avuto indicazioni di 25", come una vecchia regola in vigore qualche anno fa).

70. Una squadra viene trovata in fallo di formazione rispetto al tagliando iniziale, per il quale viene sanzionata anche con la perdita dei punti. Una volta ripristinata la corretta formazione l'allenatore della stessa squadra chiede una sostituzione.

Deve essere regolarmente accordata

81. Nell'intervallo tra il 2° e il 3° set, il 2° arbitro si reca dai due allenatori per ritirare il tagliando della formazione iniziale. L'allenatore della squadra A lo consegna per tempo, quello della squadra B non l'ha ancora consegnato allo scadere dei 2'30".

Alla non consegna del tagliando della formazione iniziale da parte dell'allenatore entro i 2'30", in presenza di sollecitazioni da parte del 2° arbitro, il 1° arbitro deve assegnare il "ritardo di gioco" e le squadre non sono autorizzate all'ingresso in campo. Se persiste il ritardo della consegna del tagliando, deve essere assegnata la sanzione della "penalizzazione per ritardo di gioco". Perdurando ancora questo stato di cose, il 1° arbitro deve ritenere tale squadra rinunciataria e chiudere la gara (Vds. Casistica Regola 16). Comunque se si verifica lo "sforamento" dei 3' del tempo di intervallo tra i due set, l'orario d'inizio del set deve essere quello effettivo ed in tale caso l'evento deve essere anche trascritto con precisione nello spazio "osservazioni" del referto di gara. Le due squadre sono autorizzate ad entrare in campo solo dopo che i due tagliandi della formazione iniziale saranno in possesso del 2° arbitro.

85. L'allenatore può rinunciare al TEMPO DI RIPOSO precedentemente richiesto?

No, una volta che il Tempo di Riposo è stato richiesto ed accordato dagli arbitri, debbono trascorrere i previsti 30" di durata.

86. Sostituzione ECCEZIONALE di riserva che ha precedentemente sostituito regolarmente un titolare infortunato o ammalatosi.

Un atleta titolare si infortuna e viene sostituito regolarmente da una riserva. Successivamente tale riserva si infortuna a sua volta, ma il titolare già infortunato non può effettuare la sostituzione regolamentare per il perdurare dell'infortunio. **Vista la impossibilità del titolare di effettuare la sostituzione regolamentare, si autorizza quella eccezionale con uno degli atleti in quel momento in panchina ad eccezione del Libero e/o dell'atleta da lui sostituito. Va da se che questa sostituzione eccezionale interessa la riserva ed il titolare (entrambi infortunati): entrambi non potranno prendere parte al proseguo della gara ed il fatto è trascritto nelle OSSERVAZIONI del referto di gara.**

95. Segnaletica da mostrare alla richiesta di sostituzione.

Alla richiesta della sostituzione con l'ingresso nella zona di sostituzione dell'atleta o atleti/e, il 2° arbitro fischia mentre si sposta vicino al palo, quindi esegue il gesto ufficiale ed eventualmente indica al 1° quante sostituzioni sono richieste, se più di una, rivolge il suo sguardo al segnapunti, quindi mostra il gesto per lo scambio. Se il segnapunti alza un braccio ad indicare la irregolarità

della richiesta, respinge la stessa e perciò non mostra il gesto per lo scambio, resta in attesa della decisione del 1° (RG se un'unica sostituzione, semplice respinta se una di più sostituzioni). Pertanto in questa sequenza il 1° arbitro non esegue alcun gesto, a meno che non ci sia la necessità di respingere la richiesta e di assegnare un Ritardo di gioco (RG), di cui mostra, appunto, il gesto ufficiale.

101. Durante la gara un atleta si infortuna e viene sostituito nei modi regolamentari, senza necessità di ricorrere alla sostituzione eccezionale. Procedure.

L'infortunio deve essere immediatamente registrato sul referto di gara, per scopi assicurativi, nello spazio "Osservazioni", indipendentemente dal fatto che l'infortunato sia sostituito in modo regolamentare o eccezionale, o non sia sostituito affatto.

Dovranno essere riportati set, punteggio e orario dell'infortunio, nonché una breve descrizione dello stesso. Quest'ultima, nel caso in cui non si abbiano specifiche competenze mediche, deve essere limitata all'individuazione dell'arto o dell'articolazione lesionata o altro. (Vds. RdG 2001-04 Sezione V, 4.3.9 "OSSERVAZIONI" Pag. 106 e VADEMECUM SEGNAPUNTI – 5ª edizione – Ottobre 2009, pag. 17)

105. L'atleta N. 5 viene sostituito dal N. 8, successivamente il N. 8 si infortuna. L'allenatore dichiara che il N. 5 non può sostituire regolarmente il N. 8 perché malato.

Si accorda la sostituzione eccezionale del N. 8 con uno degli atleti in quel momento in panchina. Tale sostituzione eccezionale interessa sia il N. 8 che il 5, i quali, entrambi, non possono più prendere parte alla gara, abbandonando la panchina.

108. Durante un set di una gara diretta da un solo arbitro, il segnapunti, alla richiesta dell'arbitro, comunica che la squadra A ha usufruito di 4 sostituzioni regolamentari. Al termine del set l'arbitro si accorge che alla squadra sono state accordate, invece, 8 sostituzioni. Quale deve essere il comportamento dell'arbitro?

Nel caso di una gara diretta da un solo arbitro, l'operato corretto del segnapunti è indispensabile e, nel caso si abbia la sensazione che le informazioni ottenute dallo stesso non siano esatte, l'arbitro può/deve scendere per verificarle direttamente. Premesso ciò, si possono verificare 3 casi:

Caso 1: L'arbitro rileva l'esistenza dell'errore al termine del set, prima dell'inizio di quello successivo, e la squadra che ha usufruito di un numero errato di sostituzioni **vince** il set.

Si applica quanto previsto dalla regola 15.9.2:

- l'arbitro annulla tutti i punti acquisiti dalla squadra in difetto dal momento in cui è stata concessa la 7ª sostituzione, riportando il fatto nel riquadro delle osservazioni unitamente all'annullamento delle sostituzioni eccedenti (in questo caso la 7ª e la 8ª);
- assegna il servizio ed il punto all'altra squadra;
- il segnapunti proseguirà la registrazione del set rigiocato da quel momento su un altro referto (in quanto deve rimanere traccia notarile dell'errore), trascrivendovi il set in questione sino al momento della concessione della 7ª sostituzione per entrambe le squadre, lasciando però i punti conseguiti dall'altra squadra insieme al numero di sostituzioni e TO di cui ha eventualmente usufruito. Terminato di nuovo il set, riprenderà la trascrizione della gara sul primo referto.

Nel caso una o entrambe le sostituzioni eccedenti siano state concesse contemporaneamente alla 6ª (richiesta di più sostituzioni), la 7ª deve essere stabilita dall'arbitro, se egli con certezza ricorda l'ordine delle sostituzioni, e la annullerà (in questo caso insieme all'8ª). Se egli, invece, non ha sicurezza di tale ordine delle sostituzioni, chiederà all'allenatore quali devono essere annullate.

Caso 2: L'arbitro si accorge dell'errore alla fine del set, prima dell'inizio del set successivo e la squadra che ha usufruito di un numero errato di sostituzioni **perde** il set.

L'arbitro annullerà i soli punti acquisiti dalla squadra in difetto dopo aver usufruito della 7ª sostituzione, riportando l'accaduto nel riquadro delle osservazioni e il nuovo punteggio sul riquadro del set ed in quello "RISULTATI" relativamente al set in questione.

Caso 3: Se l'arbitro si accorge dell'errore **dopo** che il set successivo è iniziato e/o al termine della gara, segnalerà l'accaduto nel suo rapporto di gara.

118. Il 1° arbitro decide di assegnare il servizio alla squadra B, la quale, in seguito a ciò, sostituisce il 5 con l'1. Avvenuta tale sostituzione il 1° arbitro cambia la sua valutazione assegnando il servizio all'altra squadra. Può la squadra B chiedere l'annullamento della sostituzione riportando in campo il 5?

Gli arbitri devono dare la possibilità all'allenatore di guidare la propria squadra secondo le decisioni assunte dagli stessi arbitri, quindi debbono permettergli di modificare la sua decisione a fronte di una modifica sostanziale della valutazione arbitrale. Evidentemente il tutto va trascritto sul referto nello spazio "osservazioni".

Regola 16: RITARDI DI GIOCO

16.1 TIPI DI RITARDO

16.2 SANZIONI PER I RITARDI

Regola 17: INTERRUZIONI ECCEZIONALI DI GIOCO

17.1 INFORTUNIO

17.2 INTERFERENZE ESTERNE

17.3 INTERRUZIONI PROLUNGATE

53. Interruzioni prolungate: 2 e/o 4 ore?

Nelle gare ufficiali possono verificarsi delle impraticabilità del campo di gara prima o durante, che causano delle interruzioni più o meno prolungate. Il **Regolamento Gare**, approvato dal C.F. nel 2003, prevede queste eventualità, prospettando delle normative con alcune modificazioni rispetto a quelle precedenti.

1. art. 14

10. Nei campionati di Serie A1 e A2, qualora il 1° arbitro, prima dell'inizio di una gara, di sua iniziativa o dietro formale reclamo da parte della squadra ospitata, accerti l'esistenza di gravi irregolarità del campo non immediatamente eliminabili, **non darà inizio alla gara**. In sede di omologa il GUF adotterà le decisioni regolamentari;

11. In tutti gli altri campionati, qualora il 1° arbitro, prima dell'inizio di una gara, di sua iniziativa o dietro formale reclamo della squadra ospitata, accerti l'esistenza di gravi irregolarità del campo non immediatamente eliminabili, **esigerà che l'affiliato ospitante reperisca un campo regolamentare sul quale far disputare l'incontro. La partita dovrà avere inizio entro un periodo di tempo determinato dall'arbitro come congruo rispetto alla situazione, ma comunque non superiore alle DUE ORE rispetto all'orario d'inizio previsto.**

2. art. 30

4. Se una gara che si disputa su un impianto al coperto, dovesse essere sospesa per circostanze impreviste (mancanza luce, scivolosità del terreno, ecc.), essa sarà ripresa o rigiocata secondo le norme previste dalle RdG.

17.3.2 Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata non superi le 4 ore in totale:

17.3.2.1 se la gara è ripresa sul medesimo terreno, il set interrotto continua normalmente con lo stesso punteggio, giocatori e formazioni in campo. Sono conservati i punteggi dei set precedenti;

17.3.2.2 se la gara è ripresa su un terreno diverso, il set interrotto è annullato e rigiocato con gli stessi componenti le squadre e con le stesse formazioni iniziali. Sono conservati i punteggi dei set precedenti.

17.3.2.3 Nel caso di una o più interruzioni, la cui durata totale eccede le 4 ore, l'incontro deve essere rigiocato.

5. Nei campionati di Serie A1 e A2, in caso di sospensione della gara per le cause di cui al comma precedente, la durata dell'interruzione **non potrà essere superiore alle DUE ORE** a differenza di quanto previsto dalle Regole di Gioco.

54. Prima dell'inizio della gara il primo arbitro constata la impraticabilità del campo di gioco, la Società ospitante fornisce un altro campo di gioco, ma questo non è disponibile per la

presenza di altra manifestazioni sportive entro le previste due ore (ovviamente non è gara delle Serie A) .

Il primo arbitro constatata la impossibilità di far disputare la gara, **controlla le documentazioni presentate dalla due squadre e la identità dei partecipanti alla gara**, quindi chiude il referto che spedisce al GU competente, unitamente al rapporto di gara con le liste dei partecipanti.

Regola 18: INTERVALLI TRA I SET E CAMBI DI CAMPO

18.1 INTERVALLI

18.2 CAMBIO DEI CAMPI

94. Movimenti del 2° arbitro nei TO, TTO ed intervalli tra i set.

Durante i TO/TTO

- Segue lo spostamento degli asciugatori e si assicura che prendano posizione in tempo utile, quindi si gira verso le squadre per assicurarsi che siano posizionate in prossimità delle panchine, in caso contrario interviene per far rispettare la posizione almeno oltre la linea dell'allenatore.
- Si dirige verso il tavolo segnapunti per controllare il referto ed ottenere informazioni circa la posizione dei Libero.
- Si gira per controllare gli asciugatori e fornisce, se necessario, informazioni al 1° arbitro.
- Per ultimo dà le spalle al palo per controllare che i/le giocatori/trici non entrino in campo prima del previsto e verificare la presenza del Libero in caso di rimpiazzo.

Durante gli intervalli tra i set

- Si assicura che le squadre si spostino in prossimità delle panchine portandosi nelle vicinanze del tavolo segnapunti.
- Segue lo spostamento degli asciugatori e si assicura che prendano posizione in tempo utile e ne controlla l'operato.
- Chiede i tagliandi delle formazioni
- Quando è in possesso di entrambi i tagliandi ne consegna una copia al DT (in Serie A) ed una al segnapunti verificandone la trascrizione
- Fornisce, se necessario, informazioni al 1° arbitro
- A 2'30" fischia l'ingresso in campo

112. Posizione delle squadre nei Tempi di Riposo e negli intervalli tra i set.

La Regola 15.4.2 precisa che "Durante tutti i tempi di riposo i giocatori in gioco debbono recarsi nella zona libera vicino alla propria panchina". Evidentemente tale posizione è tale che agevola le fasi della asciugatura del terreno prevista in tale spazio di tempo. Per questo il 2° arbitro deve pretendere che tutti si trovino almeno dietro la linea dell'allenatore nel mentre la asciugatura si sta attuando. Al termine non è più necessario che venga rispettata questa vicinanza alla panchina e gli atleti possono avvicinarsi alla linea laterale.

CAPITOLO SESTO - IL GIOCATORE "LIBERO"

Regola 19: IL GIOCATORE "LIBERO"

19.1 DESIGNAZIONE DEL "LIBERO"

19.2 EQUIPAGGIAMENTO

19.3 AZIONI PERMESSE AL "LIBERO"

19.4 RIDESIGNAZIONE DI UN NUOVO LIBERO

19.5 ESPULSIONE E SQUALIFICA

14. Riconoscimento del libero in campo

La Regola 19.2 stabilisce che il LIBERO deve indossare una uniforme, della quale almeno la maglia deve essere di colore contrastante con quella degli altri compagni di squadra.

La Casistica Ufficiale della stessa Regola, al punto 3. relativo al caso di **ridesignazione del LIBERO infortunato**, precisa che "la squadra deve assicurare la disponibilità di una maglia di

diverso colore da far indossare al nuovo LIBERO, possibilmente con il suo numero, ma è anche permesso indossare una canotta senza numero, purché il segnapunti, con la supervisione del 2° arbitro, registri il fatto a referto nello spazio "osservazioni".

Considerato che la sola necessità imposta dalle regole, e' la distinzione in campo del LIBERO rispetto ai suoi compagni, si aggiunge che se la maglia del nuovo LIBERO e' di diverso colore rispetto a quelle dei suoi compagni, è permesso che vi sia apposto un numero diverso, purché sia riportato a referto come sopra detto.

16. Uscita e rientro in campo del libero

Le libere sostituzioni (rimpiazzi) del LIBERO sono sottoposte ad alcune limitazioni che vanno rispettate e fatte rispettare. Una di queste riguarda l'uscita dal campo del LIBERO e l'attesa di almeno un'azione di gioco prima di poter rientrare. Nel caso di rientro in campo del giocatore rimpiazzato precedentemente dal LIBERO e dell'immediata uscita di altro atleta nella cui posizione si sposta il LIBERO senza uscire dal campo:

1. Il 2° o il 1°, anche se avvertiti dal segnapunti e/o dal delegato tecnico che si accorgono della mancata uscita del LIBERO e di quella di un altro atleta, debbono intervenire immediatamente, ripristinare la formazione ed il 1° deve assegnare un **ritardo di gioco**;
2. se, disgraziatamente, nessuno si avvede di tale infrazione ed il gioco continua con il successivo servizio, verificando il fatto successivamente:
 - a) se ciò avviene al termine della successiva azione, il 1° arbitro deve assegnare il fallo di posizione della squadra in difetto e quindi il punto alla squadra opposta, ripristinando la formazione facendo uscire il LIBERO, che potrà rientrare solo dopo almeno un'azione di gioco;
 - b) se ciò avviene dopo alcune azioni ed è possibile risalire al momento del fatto, il 1° arbitro deve assegnare l'ultima azione alla squadra opposta a quella in difetto, ripristinare la formazione come sopra e togliere tutti i punti conquistati con questa formazione errata alla squadra in difetto, lasciando quelli eventualmente conquistati da quella avversaria.

Le modifiche alle RdG effettuate dalla FIVB nel Congresso del 2008 hanno accolto interamente questa nostra interpretazione, stabilendola addirittura come nuova Regola:

19.3.2.5 – Le conseguenze di una sostituzione non regolamentare del LIBERO sono le stesse di un fallo di rotazione.

17. Ridesignazione del libero da parte del capitano della squadra

In caso di infortunio del LIBERO e richiesta dell'allenatore di sua ridesignazione, questo può essere effettuato con uno dei/delle giocatori/trici che nel momento della richiesta si trova fuori dal gioco (in panchina). Questi può essere anche il **capitano della squadra**, il/la quale, però, in questa evenienza dovrà trasferire tale sua qualifica ad altro/a giocatore/trice.

Il segnapunti, sotto la supervisione del 2° arbitro, dovrà registrare tale fatto sul referto, nello spazio "osservazioni".

Le modifiche alle RdG effettuate dalla FIVB nel Congresso del 2008 hanno accolto interamente questa nostra interpretazione, stabilendola addirittura come nuova Regola:

19.3.3.1 – il capitano della squadra può rinunciare a tutti i diritti di leader per essere ridesignato come LIBERO al posto del titolare infortunato, se richiesto dall'allenatore.

20. Ritardata entrata in gioco del libero

La Regola 19.3.2.3 specifica quale intervento deve effettuare il 1° arbitro nel caso il LIBERO entri in campo dopo il fischio di autorizzazione e prima del colpo di servizio e per la prima volta nella gara: un **avvertimento verbale** da assegnare alla squadra in difetto, comunicato **al capitano in gioco al termine dell'azione**.

Tale avvertimento verbale non è collegabile con nessun altro di tipo personale assegnato per Lieve Condotta Scorretta (LCS).

La stessa Regola prescrive che per **una seconda volta** che si verifichi lo stesso evento, si debba assegnare un **avvertimento per ritardo di gioco**, il quale, questo sì, è collegabile con eventuali altri **ritardi di gioco** assegnati del corso della gara alla medesima squadra.

In questo caso il 1° arbitro interrompe immediatamente l'azione di gioco per assegnare il Ritardo di Gioco, facendo rigiocare l'azione (avvertimento) o assegnando il punto ed il servizio alla squadra opposta (penalizzazione): la squadra al servizio, evidentemente, dipende dal tipo di sanzione che ne deriva (nuova RdG 19.3.2.3).

33. Il LIBERO non può mai essere utilizzato per le sostituzioni regolari, né per quelle eccezionali, anche se la squadra è composta di soli 7 atleti/e.

35. AVVERTIMENTO VERBALE PER LIBERO che entra in gioco dopo la autorizzazione del servizio.

La RdG 19.3.2.3 specifica quale intervento deve effettuare il 1° arbitro nel caso il LIBERO entri in campo dopo il fischio di autorizzazione del servizio e prima del colpo di servizio e per la prima volta: un avvertimento verbale da assegnare alla squadra in difetto, comunicato al capitano in gioco al termine dell'azione di gioco.

Questo avvertimento verbale è assegnato **alla squadra** e non è ovviamente collegabile con quelli eventualmente assegnati ai singoli partecipanti alla gara: quelli sono personali e solo personalmente collegabili!

La stessa Regola prevede che per **un'altra volta** che si verifica lo stesso evento, deve essere assegnato un **ritardo di gioco**. Poiché qualsiasi altro **ritardo di gioco** è riferito alla squadra, in presenza di assegnazioni di ritardo di gioco precedenti o successivi, deve essere rispettata la normale normativa del cumulo: il secondo ed i successivi sono **penalizzazioni per RG**.

Si interrompe lo scambio di gioco, viene assegnato un Ritardo di Gioco: se la conseguenza è l'avvertimento, si rigioca l'azione di gioco, se, invece, è la penalizzazione viene assegnato il punto ed il servizio alla squadra opposta.

39. A volte si nota che nei Tempi di Riposo, siano essi tecnici che richiesti, alcune squadre che escono dal campo con il LIBERO in formazione, vi rientrano senza lo stesso, ma con l'atleta che era stato da lui sostituito in precedenza.

Si precisa che in ogni occasione il LIBERO deve **visibilmente** rimpiazzare un atleta difensore, così come questi, a sua volta, debba visibilmente rimpiazzarlo, come specificato dalla Regola **19.3.2.7 "Il LIBERO ed il giocatore da lui rimpiazzato devono entrare ed uscire dal campo attraverso la "zona di sostituzione del Libero"**.

Nell'evenienza di cui sopra, nel caso il rientro sia in formazione errata perché il LIBERO ha effettuato lo scambio non visibilmente durante il TO o TTO, il 2° arbitro deve ripristinare la esatta formazione in campo, quindi può avvenire lo scambio visibilmente ed il 1° arbitro deve assegnare il Ritardo di Gioco alla squadra in difetto.

E' assolutamente necessario che se la squadra, dopo aver usufruito del TO o TTO, desidera far rientrare l'atleta rimpiazzato dal LIBERO in precedenza, deve far rientrare in campo la stessa formazione che ne era uscita e subito dopo eventualmente procedere **VISIBILMENTE** a tale sostituzione.

In questa occasione, l'attenzione degli arbitri, in particolare quella del 2° che viene informato dal segnapunti con la prevista gestualità, deve essere rivolta a rilevare quando le squadre si recano in panchina per l'interruzione, la presenza o meno del LIBERO in campo. Ciò permetterà al 2° di essere pronto ad intervenire immediatamente nel caso la squadra, dopo il TO o TTO, rientra in campo con una diversa formazione.

41. La Regola 19.3.1.4 stabilisce il fallo di attacco a seguito del palleggio con le dita rivolte verso l'alto del LIBERO che si trova nella sua zona d'attacco.

E' assolutamente ovvio che "si trova nella sua zona d'attacco", significa che il LIBERO, al momento del suo palleggio, poggia i/il piede/i o vi stacca i/il piede/i per raggiungere la palla da palleggiare all'interno della **SUA** zona d'attacco e del suo prolungamento.

42. Al momento del controllo della formazione iniziale di una squadra prima dell'inizio del set, il 2° arbitro si avvede della presenza in campo del LIBERO.

Il secondo arbitro deve far uscire il LIBERO e rimettere in campo l'atleta titolare, controllare la formazione iniziale e quindi accordare l'ingresso in campo del LIBERO, senza alcuna sanzione.

43. Una squadra ha a disposizione sette atleti dei quali uno è il LIBERO. Ad un certo momento uno degli atleti, diverso dal LIBERO, è squalificato

Non essendoci alcuna possibilità di sostituzione regolamentare dello squalificato (il Libero non può prendere parte a sostituzioni regolamentari o eccezionali), il 1° arbitro dichiara la squadra incompleta per quel set.

44. Una squadra conta otto atleti di cui uno è il LIBERO. Il n. 6 viene sostituito e successivamente rientra in gioco. Nel corso dello stesso set il n. 6 è squalificato.

La squadra viene dichiarata incompleta per quel set dal 1° arbitro, perché non è possibile una sostituzione regolamentare del n. 6: il Libero non può sostituirlo.

45. Una squadra dispone di sette atleti, di cui uno è il LIBERO. Il n. 5 si infortuna.

Se il n. 5 è giocatore “avanti”, il 1° arbitro deve concedere i 3' di recupero: se l'atleta riesce a ritornare in gioco, questo continua, altrimenti il 1° arbitro dichiara la squadra incompleta e perde il set. Se il n. 5 è giocatore “difensore” ed il LIBERO è in panchina, questi può entrare in gioco al posto dell'infortunato: quando egli raggiunge la posizione 4 a seguito della rotazione della squadra deve essere sostituito dal n. 5 se nel frattempo si è rimesso dall'infortunio, altrimenti la squadra è dichiarata incompleta, con le conseguenze regolamentari.

46. Il LIBERO è in gioco per il n. 5, ma viene squalificato.

Il n. 5 deve rientrare in gioco al posto del LIBERO, il quale non può essere più utilizzato.

La squadra deve continuare a giocare il resto della gara senza LIBERO, o senza quel LIBERO se ne ha due in elenco.

47. Il LIBERO effettua lo scambio con un giocatore difensore dopo il fischio di autorizzazione del servizio, ma prima del colpo del servizio stesso.

Il gioco non è interrotto e continua, al termine dell'azione di gioco il 1° arbitro assegna un “avvertimento verbale” alla squadra in difetto.

48. Il LIBERO effettua lo scambio con un difensore dopo il colpo di servizio.

Il 1° arbitro deve fischiare per sanzionare un errore di posizione alla squadra al servizio, il 2° o il 1° il fallo di posizione della squadra in ricezione.

49. Il giocatore al servizio n. 3 viene sostituito dal n. 7, il quale, dopo aver perso il turno di servizio, viene rimpiazzato dal LIBERO. Quando il LIBERO, per effetto della rotazione, arriva nella posizione 4 viene rilevato dal n. 3 e la squadra conquista 2 punti.

Se l'allenatore vuol far entrare in campo il giocatore n. 3, deve prima far uscire il LIBERO ed entrare il n. 7, quindi chiedere la sostituzione regolamentare del n. 7 con il n. 3: questo è possibile anche nella stessa interruzione di gioco.

Nel caso specifico, al momento in cui gli arbitri si avvedono dell'errore, devono sanzionare la squadra in difetto con la perdita dell'ultima azione di gioco, quindi togliere i 2 punti conquistati intanto che erano in errore di formazione, lasciando all'altra squadra i punti eventualmente conquistati nello stesso tempo.

50. Il 1° arbitro fischia l'autorizzazione al servizio, la squadra al servizio, il cui LIBERO è uscito dal campo, si trova in campo con 5 atleti compreso il battitore, il quale ritarda il colpo fino al limite di 8” permettendo al 6° atleta di rientrare in gioco. Questi però si posiziona in 1 mentre doveva essere in posizione 4.

1. Il 1° arbitro non deve autorizzare il servizio se la squadra non presenta 6 atleti pronti a giocare: se questo comporta un ritardo della ripresa del gioco, gli deve essere assegnata la sanzione di **ritardo di gioco** con tutte le conseguenze regolamentari.

2. Il rimpiazzo del LIBERO può avvenire per la prima volta anche tra il fischio di autorizzazione al servizio ed il colpo di servizio.

3. Trattandosi di errore di posizione della squadra al servizio, il 1° arbitro deve sanzionare tale fallo.

51. Durante una gara il LIBERO di una squadra rimpiazza il n. 6 e mentre è in gioco si infortuna. L'allenatore vorrebbe rinominare il nuovo LIBERO con il n. 6.

Al momento dell'infortunio il n. 6 deve entrare in gioco per il LIBERO. Stando in gioco, quindi, il n. 6 non può essere rinominato come nuovo LIBERO. Per poter attuare il suo desiderio, l'allenatore deve sostituire il n. 6 con altro giocatore e quindi richiedere la rinomina del LIBERO con il n. 6.

Va da se che se il n. 6 non è sostituibile in modo regolare perché titolare già sostituito e poi rientrato in gioco, per quel set egli non può essere utilizzato dall'allenatore per essere rinominato come LIBERO: in tale evenienza l'allenatore può far trascorrere il set in corso per poi procedere alla rinomina del LIBERO con il n. 6.

52. In una squadra il LIBERO è anche allenatore.

Le regole di gioco non proibiscono ad un giocatore di essere anche allenatore, così come al LIBERO di essere anche allenatore. Per questa ragione il giocatore LIBERO/allenatore, quando si trova in gioco non può svolgere le funzioni di allenatore, quando, però, è fuori dal gioco può svolgere questa seconda funzione e gli arbitri non possono pretendere che egli stia seduto in panchina, ma debbono permettergli di svolgere tale funzione anche stando in piedi e muoversi davanti alla propria panchina, come previsto dalle RdG per l'allenatore.

59. Durante una gara il LIBERO, in gioco al posto del n. 6, di una squadra si infortuna.

L'allenatore vorrebbe che il capitano della squadra, che si trova in quel momento in gioco, sia immediatamente rinominato quale nuovo LIBERO.

Al momento dell'infortunio il n. 6 deve entrare in gioco per il LIBERO. Il capitano della squadra, stando in gioco, non può essere rinominato come nuovo LIBERO.

Per poter attuare il suo desiderio, l'allenatore deve sostituire il capitano con altro giocatore e quindi richiedere la rinomina del LIBERO con il capitano della squadra, il quale per entrare in gioco, ovviamente, dovrà attendere che si sia svolta almeno una azione di gioco.

La sequenza operativa con cui l'allenatore deve procedere:

- l'atleta n. 6 entra al posto del LIBERO infortunato;
- sostituzione regolamentare del capitano della squadra in gioco, con un altro atleta;
- comunicare al 2° arbitro la nomina di un altro capitano della squadra, che il segnapunti deve registrare nello spazio "osservazioni";
- comunicare la designazione quale nuovo LIBERO del capitano della squadra, che il segnapunti deve registrare nello spazio "osservazioni";
- far cambiare la maglia numerata di diverso colore al nuovo LIBERO o una canotta, anch'essa di colore diverso

71. Il LIBERO di una squadra si infortuna mentre si trova in gioco. L'allenatore chiede la nomina immediata di un nuovo libero.

Se la richiesta è di una immediata rinomina di un nuovo LIBERO, questi può rilevare il Libero infortunato direttamente in gioco senza la necessità di far trascorrere una azione di gioco.

72. Il nuovo LIBERO ridesignato che si infortuna a sua volta. (Versione 2011/12)

La R. 19.4.2.1 precisa che il giocatore ridesignato per il LIBERO infortunato, deve svolgere le funzioni di LIBERO per il resto della gara, ma la successiva R. 19.4.2.2 eccepisce che a fronte di infortunio del nuovo LIBERO, ne può essere ridesignato uno ulteriore, eccetto l'originale precedentemente rimpiazzato che non può ritornare in gara.

77. La Società presenta una lista con due LIBERO e dichiara che uno dei due arriverà in ritardo. Durante il gioco il LIBERO presente si infortuna, mentre il secondo LIBERO non si è ancora presentato.

Evidentemente la normativa è tutta FIPAV e non ci sono riferimenti nelle Regole di Gioco e nella Casistica Ufficiale e quindi deve essere tenuto in considerazione lo spirito che ha portato la FIPAV ad adottare la normativa e con esso il buon senso.

In questo caso è la successiva richiesta dell'allenatore che stabilisce l'operato degli arbitri:

1. Se egli non richiede la "rinomina" di un nuovo LIBERO, conferma che il secondo LIBERO iscritto a referto sarà da lui impiegato come previsto dalla normativa. Quindi al suo arrivo, dopo il suo riconoscimento, prende parte regolarmente alla gara, sia che l'altro sia in condizioni di giocare oppure no.

2. Se, invece, ne richiede la rinomina con uno degli atleti in quel momento in panchina, esclude la possibilità di impiego del secondo LIBERO nel caso in cui giunga, perché la normativa, in presenza dei due LIBERO e in caso di infortunio di uno di loro, non prevede la “rinomina” se non dopo l’eventuale infortunio anche dell’altro LIBERO. Pertanto se il secondo LIBERO si presenta alla gara, non potrà essere in nessun modo parteciparvi.

78. Allenatore-giocatore sostituito dal LIBERO.

L’allenatore-giocatore, quando entra in gioco quale atleta, non può svolgere le funzioni di allenatore fintanto che non venga sostituito da altro giocatore.

Questo vale anche quando egli è rimpiazzato dal LIBERO: intanto che il LIBERO si trova in gioco al suo posto, egli svolge le funzioni di allenatore.

111. Una squadra informa che l’unico LIBERO riportato sul CAMP 3 non è presente al riconoscimento, ma arriverà successivamente e prenderà parte alla gara. Durante lo svolgersi del 1° set l’allenatore di quella squadra chiede di rinominare un nuovo Libero al posto dell’assente.

E’ evidente come sia illogico porre un atleta al posto di uno non presente. Perciò non è permesso all’allenatore la richiesta di rinomina del LIBERO assente, la quale richiesta è da ritenere Impropria.

Diverso il caso in cui siano due i Libero riportati nel CAMP 3, come specificato al punto 77.

117. TEMPI DI RIPOSO E TEMPI DI RIPOSO TECNICI SEGNAPUNTI

Ai TO e TTO se il LIBERO è in gioco, al termine degli stessi deve rientrare in gioco, viceversa se non è in gioco al momento di usufruire di tali tempi. Il segnapunti ha la situazione della presenza o meno in gioco del LIBERO e può comunicarla al 2° arbitro con due gesti molto semplici:

- **LIBERO IN GIOCO, rivolge la mano, palmo in basso, verso il campo con l’avambraccio parallelo al piano del terreno;**
- **LIBERO FUORI GIOCO, rivolge la mano in alto, palmo verso di sé, con l’avambraccio alzato perpendicolarmente rispetto al piano del terreno**

La gestualità deve essere effettuata contemporaneamente con entrambe le mani al momento dell’uscita delle squadre dal campo e, possibilmente, al rientro. Nel caso il rientro sia in formazione errata perché il LIBERO ha effettuato lo scambio non visibilmente durante il TO o TTO, il 2° arbitro deve ripristinare l’ esatta formazione in campo, **quindi può avvenire lo scambio visibilmente** ed il 1° arbitro deve assegnare il Ritardo di Gioco. **(da “APPROFONDIMENTI REGOLAMENTARI 2009” del 30/11/2009)**

119. Due atleti saltano nelle vicinanze della rete per opporsi all’attacco avversario. In mezzo a loro salta anche il Libero, ma, a differenza dei compagni, non porta alcuna parte del suo corpo al di sopra del bordo superiore della rete.

In questo caso il Libero non deve essere considerato partecipante al muro od al tentativo di muro, quindi sia il 1° che il 2° arbitro non devono considerarlo fallo.

120. Il Libero rimpiazza il giocatore difensore in posizione 1. Mentre questi si trova in panchina viene “espulso”.

Evidentemente il giocatore espulso deve essere immediatamente sostituito nei modi regolamentari, altrimenti, se non è possibile, la squadra viene dichiarata “incompleta” per quel set. Tale sostituzione non prevede il rientro dell’espulso al posto del Libero per poi procedere alla sua visibile sostituzione, ma questa avviene semplicemente per trascrizione sul referto. Compito del 2° è quello di far partecipare il 1° dell’evento e che lo stesso sia percepito dalla squadra avversaria.

121. In una gara L2 è riportato sul CAMP 3 e sul referto di gara, ma non è presente all’inizio. Durante la gara L1 viene squalificato e successivamente si presenta L2.

Il Libero L2 che arriva in gioco dopo che L1 è stato squalificato o espulso, può entrare immediatamente in gioco, dopo il suo riconoscimento, come qualsiasi altro atleta nella stessa condizione, purché sia stato riportato nella lista degli atleti e trascritto PRECEDENTEMENTE a referto prima della gara.

CAPITOLO SETTIMO - COMPORTAMENTO DEI PARTECIPANTI

Regola 20: REQUISITI DEL COMPORTAMENTO

20.1 CONDOTTA SPORTIVA

20.2 FAIR - PLAY

Regola 21: CONDOTTA SCORRETTA E SUE SANZIONI

21.1 LIEVE CONDOTTA SCORRETTA

21.2 CONDOTTA SCORRETTA DA SANZIONARE

21.3 SCALA DELLE SANZIONI

21.4 APPLICAZIONE DELLE SANZIONI

21.5 CONDOTTA SCORRETTA PRIMA E TRA I SET

21.6 CARTELLINI

57. Nel corso del 3° set di una gara, un atleta titolare di una squadra è squalificato (espulso) . Successivamente il campo di gioco diviene impraticabile e la gara viene ripresa in un altro campo di gioco.

La R. 17.3.2.2 stabilisce che quel 3° set deve essere completamente rigiocato sul nuovo terreno di gioco, con le stesse formazioni iniziali. Nel caso, però, di squalifica o espulsione di un giocatore avvenuta nello stesso set, al posto dell'atleta sanzionato deve essere inserito nel tagliando della formazione iniziale di quella squadra QUELLO CHE LO AVEVA SOSTITUITO nel corso del set annullato.

58. Al termine del 4° set una squadra è sanzionata con una penalizzazione. Al sorteggio prima del 5° set, la squadra penalizzata sceglie di servire.

Il 1° arbitro al sorteggio deve avvertire i capitani che sanzionerà la squadra e prima di autorizzare il primo servizio del 5° set deve mostrare il cartellino giallo. Al che la squadra in ricezione conquisterà un punto, che il segnapunti cerchierà, e deve ruotare la sua formazione ed andare al servizio. E' evidente che, in questo particolare caso, il sorteggio si deve svolgere senza condizionamenti: la squadra che vince il sorteggio può effettuare la scelta che crede più opportuna, di servire, di ricevere, il campo.

63. Una gara è interrotta per la impraticabilità del campo di gioco ed è ripresa su un altro campo. Nel set in corso ed annullato per essere ripreso dall'inizio, era stata assegnata una penalizzazione.

Il set in corso al momento della interruzione deve essere ridisputato dall'inizio, annullando tutti i punti conquistati dalle due squadre, compreso quello derivante dalla penalizzazione. La quale come sanzione resta in carica per quel set e per la persona che l'ha ricevuta. Il fatto va, comunque, trascritto nello spazio delle "annotazioni" del referto di gara.

65. Saluto degli arbitri a fine gara: costituisce fatto disciplinare il non saluto da parte di uno o più atleti a fine gara?

L'unico riferimento al saluto degli arbitri a fine gara, si trova nella Regola 5.1.3, la quale specifica "AL TERMINE DELLA GARA, il capitano della squadra:

5.1.3.1 ringrazia gli arbitri"

In nessuna normativa è riportato che **tutti** i giocatori debbano salutare gli arbitri a fine gara, però il senso del FAIR-PLAY (Reg. 20.2) indica nella cortesia un preciso compito dello spirito sportivo che deve presenziare in ogni competizione sportiva. Diversa è la situazione nel caso uno o più giocatori a fine gara ostentino un atteggiamento protestatario o offendano con gesti o parole gli arbitri stessi, non ottemperando così a quanto previsto dalla Regola 20.2 "I partecipanti devono comportarsi con rispetto e cortesia nello spirito del FAIR-PLAY, non solo nei confronti degli arbitri, ma anche verso gli altri giudici, gli avversari, i propri compagni e gli spettatori". Tali atteggiamenti vanno riportati nel rapporto di gara.

83. Prima dei preliminari di gara, prima del sorteggio, il capitano della squadra viene "squalificato" o "espulso".

In presenza di entrambe le situazioni di provvedimento disciplinare, il capitano della squadra non potrà espletare le sue funzioni ad iniziare dal sorteggio. Per tale ragione il Dirigente Accompagnatore della squadra o l'allenatore dovranno nominare un nuovo capitano della squadra,

che parteciperà al sorteggio e resterà in carica per il primo set nel caso della “espulsione” e per tutta la gara nel caso della “squalifica”. Tale nomina va trascritta sul referto, nello spazio “Osservazioni”. Nel caso della “espulsione”, il primitivo capitano della squadra rientra nella sua funzione al secondo set.

84. A seguito della comminazione delle sanzioni per ritardo di gioco, l'arbitro può nella immediatezza aderire ad altra richiesta di interruzione avanzata dalla società che ha subito la sanzione?

Si debbono distinguere le situazioni:

1. Richiesta di sostituzione - L'assegnazione di un RdG in relazione alla sostituzione richiesta non permette di richiedere ancora una sostituzione se non dopo che sia passata almeno un'azione di gioco. La stessa squadra, però, può chiedere il Tempo di riposo.
2. Richiesta di Tempo di riposo - Se è la richiesta di 3° TO, il 1° deve assegnare una richiesta impropria (RI) e farla riportare a referto. Se, però prima della ripresa del gioco chiede di effettuare una sostituzione, questa deve essere concessa.
3. Richiesta di sostituzione multipla - Se una sostituzione è pronta, viene concessa, se le altre non sono pronte vengono respinte senza sanzioni.

104. Durante un intervallo di gioco un atleta viene sanzionato con una penalizzazione (giallo). Mentre il segnapunti sta registrando a referto questa sanzione, un atleta dell'altra squadra è sanzionato a sua volta con una uguale penalizzazione. Queste due penalizzazioni devono essere considerate contemporanee?

Le due sanzioni vengono comminate in tempi diversi pur se nella stessa interruzione di gioco e quindi non possono essere considerate contemporanee e per ognuna si deve seguire l'iter previsto per la singola penalizzazione, senza ricorrere alla speciale procedura delle “penalizzazioni contemporanee”. Nel caso la prima penalizzazione assegni l'ultimo punto del set, l'altra penalizzazione costituirà il primo punto del set successivo.

110. Squadra A-Squadra B 23-24. Un atleta della squadra A merita una penalizzazione per condotta maleducata e conseguentemente un giocatore della squadra B risponde in maniera offensiva e quindi viene sanzionato con l'espulsione. La penalizzazione comminata alla squadra A, con l'assegnazione del servizio e del relativo punto alla squadra B, causa il punteggio di 23-25 e la conseguente fine del set. Gli effetti dell'espulsione del giocatore della squadra B devono interessare il set in corso o il set successivo?

In questi frangenti si deve tener conto anche delle conseguenze che una sanzione deve avere.

Nel caso della espulsione, la R. 21.3.2.1 recita "Un componente della squadra sanzionato con la ESPULSIONE non può giocare per la restante parte del set" e la R. 21.5 "Qualsiasi condotta scorretta tenuta prima o tra i set e' sanzionata secondo quanto previsto dalla R. 21.3 e le sanzioni sono applicate nel set seguente".

A fronte di quanto regolamentato, non ravvisandosi "la restante parte del set", poiché' dopo le due sanzioni non si svolge alcuna azione di gioco stante il punteggio di 23/25, la espulsione va scontata nel set seguente e se quello era l'ultimo set della gara, la sanzione va semplicemente riportata a referto e nella relazione della gara da parte del 1' arbitro.

SEZIONE II

CAPITOLO OTTAVO - ARBITRI

Regola 22: COLLEGIO ARBITRALE E PROCEDURE

22.1 COMPOSIZIONE

22.2 PROCEDURE

Regola 23: PRIMO ARBITRO

23.1 POSIZIONE

23.2 AUTORITÀ

23.3 RESPONSABILITÀ

RECLAMI

Si richiama l'attenzione su quanto previsto nel caso il capitano in gioco desideri preannunciare reclamo durante la gara.

Come riportato a pag. 91 del volume delle Regole di Gioco e Casistica 2009-2012, "I reclami debbono essere preannunciati dal capitano al PRIMO ARBITRO verbalmente al momento del verificarsi del fatto che dà luogo alla contestazione.

Il PRIMO ARBITRO è tenuto ad annotare immediatamente il preannuncio sul referto ed il capitano ha il diritto di accertare l'avvenuta annotazione.

Regola 24: SECONDO ARBITRO

24.1 POSIZIONE

24.2 AUTORITÀ

24.3 RESPONSABILITÀ

Regola 25: SEGNAPUNTI

25.1 POSIZIONE

25.2 RESPONSABILITÀ

28. Non è necessario che il segnapunti indichi agli arbitri l'ultimo punto del set: non è previsto dalle RdG, quindi non deve essere indicato anche perché non è necessario creare altre tensioni!

Regola 26: ASSISTENTE SEGNAPUNTI

26.1 POSIZIONE

26.2 RESPONSABILITÀ

Regola 27: GIUDICI DI LINEA

27.1 POSIZIONE

27.2 RESPONSABILITÀ

38. Durante i Corsi di aggiornamento, che si sono svolti nell'ambito delle Fasi Finali della Coppa Italia maschile, sono state fornite alcune direttive speciali dal CQN-STAO, che qui vengono riportate per essere applicate immediatamente. Sarà cura dello stesso CQN-STAO modificare di conseguenza l'apposita GUIDA, che sarà inviata dopo i successivi Corsi per via e-mail e postale per i non possessori di posta elettronica.

1. **Palla dentro.** La palla che tocca il terreno nelle immediate vicinanze della mano dell'atleta che cerca di recuperarla, normalmente in tuffo, **deve** essere segnalata **dentro o fuori** dal GdL che vede con **assoluta sicurezza la palla che tocca il pavimento dentro o fuori il terreno di gioco**, senza insistere nel caso il 1° arbitro non colga la segnalazione.
2. **Palla nello spazio esterno.** Sono da prevedere alcuni casi particolari:
 - a) Quando la palla attraversa completamente il piano verticale della rete, totalmente o parzialmente nello spazio esterno in direzione della zona libera opposta, **non deve essere effettuata alcuna segnalazione da parte del GdL**, il quale deve attendere gli eventi o la palla tocca il terreno (segnalazione di fuori) o viene recuperata regolarmente (nessuna segnalazione) o viene recuperata ma la traiettoria di ritorno passa all'interno dello spazio di passaggio (segnalazione di fuori).
 - b) Quando la palla attraversa completamente il piano verticale della rete all'interno dello spazio di passaggio in direzione della zona libera opposta, non deve essere effettuata alcuna segnalazione se non quando questa tocca terra o viene toccata da un atleta in recupero (palla fuori).
 - c) Nella valutazione della palla che passa nelle vicinanze dell'antenna **nello spazio esterno** (totalmente o parzialmente) in diagonale rispetto alla rete, è possibile che i GdL che sono in condizioni migliori per ben vedere siano quelli di posizione 2 e 4, i quali, in tali casi e se sono in condizione di ben vedere, debbono segnalare la palla fuori se è indirizzata verso il campo opposto.

Regola 28: GESTI UFFICIALI

28.1 SEGNALAZIONI DEGLI ARBITRI (Figura 11)

28.2 SEGNALAZIONI DEI GIUDICI DI LINEA (Figura 12)

2. Fallo sanzionato dal 2° arbitro

Il 2° arbitro fischia il fallo, mostra il tipo di fallo con la segnaletica ufficiale prevista, indica, se necessario, l'atleta in fallo.

A questo punto il 1° arbitro indica assegnando il servizio (**solo questa gestualità**), gesto che il 2° deve ripetere.

Dopo il fischio, il 2° arbitro si deve trovare dal lato della squadra in fallo, se necessario spostandosi, quindi eseguire la gestualità ufficiale (anche quando ripete la gestualità del 1°).

Ciò vale anche quando il 2° deve ripetere la gestualità del 1° arbitro.

5. Tecnica del 2° arbitro nella fase di servizio

Compito del 2° arbitro è quello della verifica della corretta posizione della squadra in ricezione, al momento preciso del colpo di servizio, di cercare di aiutare il collega 1° nel caso della palla di servizio che cade a terra nelle vicinanze delle linee perimetrali o dei lievi tocchi di palla di atleti/e (in questi casi ha la possibilità UNICA di poter anticipare, al pari del 1°, l'impatto della palla).

A parte questi casi specifici, per i quali è opportuno e funzionale che egli resti fermo nella sua posizione, il 2° arbitro deve prevedere lo spostamento verso il campo opposto, da dove dovrà seguire le prevedibili successive fasi dell'attacco della squadra in ricezione.

Il 2° arbitro, dovendosi funzionalmente trovare sempre dalla parte della squadra che si difende, durante lo svolgersi dell'azione di gioco (scambio) deve muoversi da una parte all'altra della rete con estrema tranquillità, mantenendo lo sguardo sullo svolgersi dell'azione, sempre parallelamente alla linea laterale e ad una distanza da essa leggermente superiore a quella del palo: **lo scopo è quello di poter indirizzare la sua totale attenzione allo svolgersi dell'azione e nessuna alla inevitabile e continua misurazione della distanza dell'ostacolo del palo al suo movimento, come avviene nel caso si muova ad U con avvicinamento alla linea oltre il palo stesso.**

Nel solo caso di un attacco che si svolge dal suo lato, il 2° deve indietreggiare per avere un più ampio campo di visuale.

8. Palla di servizio che impatta la rete

Se la palla di servizio impatta la rete senza superarla, cadendo poi a terra, il 1° arbitro deve sanzionare il fallo, mostrando la segnaletica ufficiale prevista (Fig. 11. N. 19), dopo aver indicato l'assegnazione del successivo servizio. Il 2° arbitro **deve ripetere** tale segnaletica, indicando l'assegnazione del successivo servizio e quindi, con la mano a dita distese, la rete.

29. Nella fase di servizio il 2° arbitro si posiziona per verificare la squadra in ricezione.

La disomogeneità sta nello stabilire quando il 2° deve spostarsi verso il lato della squadra che difenderà nella fase successiva. Alcuni hanno avuto l'indicazione di attendere sempre e comunque il primo tocco della squadra in ricezione: ciò non è produttivo perché comunque ritarda lo spostamento del 2° arbitro! Solo in alcuni casi (palla a terra nelle vicinanze delle linee perimetrali, palla recuperata in tuffo), egli può decidere di ritardare il suo spostamento allo scopo di poter valutare gli eventi da fermo e poter dare un valido aiuto al collega 1°.

30. In qualche zona sembra che venga indicata la necessità di spostamento del 2° arbitro oltre la linea d'attacco nella fase di servizio: il limite massimo ragionevole per tale eventuale spostamento, deve essere considerato il prolungamento della linea d'attacco. Tale distanza permette l'agevole rientro verso il lato opposto per la verifica della successiva fase dell'azione dalla parte della squadra in difesa.

31. La segnalazione discreta del tocco del muro da parte del 2° arbitro rappresenta un dovere teso ad informare il collega 1°, anche nei casi di tocco evidente, quando l'azione termina con palla fuori dal lato del muro stesso.

32. In caso di tocco a muro e con l'azione che continua, la segnalazione discreta del tocco di muro è assolutamente inutile e controproducente, perché può solo distogliere l'attenzione del 1° dal prosieguo dello scambio.

36. Il 2° arbitro che sanziona un fallo di tocco di rete da parte di un atleta, deve fischiare il fallo ed INDICARE la rete con il palmo della mano distesa: non è necessario andare a toccarla.

40. Posizione del secondo arbitro con fallo della squadra in attacco (NUOVO INSERIMENTO CQN-STAO)

1. **PALLA IN RETE SU SERVIZIO.** Nel momento in cui la palla impatta la rete, il 2° arbitro deve portarsi nella parte opposta del terreno di gioco per posizionarsi per la prossima azione. In tale nuova giusta posizione deve ripetere la segnaletica del 1°. La ripetizione della gestualità del 1° non deve essere contemporanea, ma successiva e quindi con il tempo per portarsi nella nuova posizione con uno spostamento che risulta breve.
2. **INVASIONE.** Lo stesso discorso vale per la invasione a rete o della linea centrale: se queste avvengono dalla parte della squadra ove si trova il 2°, egli deve mostrare la segnaletica restando nel lato stesso anche per la successiva azione di gioco; se, invece, avvengono dall'altro lato, egli si deve prima spostare in tale lato e quindi effettuare la dovuta segnaletica, restandovi per la successiva azione di gioco.

90. Posizione del 2° arbitro successivamente al fallo sanzionato 1° arbitro o da lui stesso.

A seguito di un fallo sanzionato dal 1° arbitro, il 2° deve ripetere tutta la segnaletica mostrata nell'occasione dallo stesso 1°, seguendolo nella gestualità. La posizione assunta dal 2° arbitro nell'occasione deve essere:

1. Se il fallo avviene nello spazio della squadra in ricezione o difesa e dove perciò egli è posizionato, resta in tale posizione da dove "ripete" la segnaletica del 1°.
2. Se il fallo si verifica dal lato della squadra al servizio o attaccante, egli si deve portare dall'altro lato della rete, rispetto alla posizione in cui si trova, da dove "ripete" la segnaletica del 1°. Tra l'altro, tale nuova posizione è quella che deve assumere al successivo servizio.

A seguito di un fallo sanzionato dal 2° arbitro, lo stesso, subito dopo il fischio, deve restare o portarsi dal lato dove è avvenuto il fallo e da tale posizione eseguire la prevista gestualità.

Da evidenziare che ripetere la gestualità del 1° arbitro da parte del 2°, significa eseguirla successivamente e non contemporaneamente.

103. Quali gesti deve mostrare il 2° arbitro al termine dei TO e TTO?

Il Tempo di Riposo richiesto dall'allenatore è sotto la diretta gestione del 2° arbitro, il quale fischia allo scattare del 30° secondo, mostra il gesto convenzionale autorizzando l'ingresso in campo delle due squadre. Il 1° arbitro a sua volta mostrerà il solo gesto convenzionale, senza fischiare.

Il Tempo di Riposo tecnico, invece, è gestito dal segnapunti con la supervisione del 2° arbitro.

Pertanto il Segnapunti aziona l'apposita tromba elettrica o altro segnale sonoro all'8° e al 16° punto ed allo scadere dei 60" lo stesso segnapunti aziona ancora lo strumento sonoro e le squadre escono ed entrano in campo senza segnalazioni da parte dei due arbitri.

PROTOCOLLO e PREGARA

3. Saluto degli arbitri

Prima dell'inizio della gara è d'uso che il 1° ed il 2° arbitro si stringano la mano quale gesto beneaugurante per il buon andamento della gara stessa.

Dove?

Con il protocollo della Serie A, subito dopo la loro presentazione a cura dello speaker al centro del campo, **senza che il 2° accompagni il collega al seggiolone.**

Nelle altre Serie, davanti al tavolo del Segnapunti, dopodiché il 1° si reca sul seggiolone.

6. Riconoscimento dei componenti la squadra

Se uno o più componenti la squadra si presentano al riconoscimento pre-gara senza documento di identità e non può produrre nemmeno una sua foto da firmare nel retro, è prevista la possibilità del

riconoscimento personale da parte di uno degli arbitri, il quale deve dichiarare per iscritto tale avvenuto riconoscimento. Al di fuori dei due arbitri ufficiali della gara, nessun'altra persona tesserata può effettuare questo riconoscimento personale, nemmeno un altro arbitro o dirigente federale presente.

7. Documenti di identità

A tutti gli effetti la patente di guida, anche quella nel nuovo formato tipo carta di credito con foto, è riconosciuta per legge come documento di identità.

9. Inizio ritardato della gara

Nel caso si verifichi un ritardato inizio della gara a causa di sopravvenute difficoltà nell'approntamento delle strutture e/o attrezzature di gioco, il segnapunti, sotto la guida del 2° e/o 1° arbitro, deve annotare prima dell'inizio il fatto nello spazio "OSSERVAZIONI" del referto.

15. Gli scoutmen

Nei campionati che si svolgono in Italia, anche al di fuori delle Serie A, molte squadre si avvalgono della preziosa opera degli **addetti alle statistiche**, che rilevano le prestazioni degli/delle atleti/e mediante un PC. Questi tecnici all'inizio delle gare spesso chiedono di essere messi a conoscenza della lista degli/delle giocatori/trici della squadra avversaria per inserirli nel loro file.

Fermo restando che le liste ufficiali sono di esclusiva competenza degli arbitri, questi, considerato che il nostro sport si avvale di queste moderne tecniche di rilevazione, debbono collaborare fornendo le notizie che vengono richieste.

Lo stesso vale per le uguali richieste eventualmente rivolte su tale aspetto da parte delle TV che trasmettono le gare. Se trattasi di gare di Serie A, è il Delegato Tecnico che dovrà trattare tale materia.

61. In un terreno di gioco utilizzato da più squadre, una gara si protrae oltre l'orario d'inizio della successiva. Quale è la procedura precedente l'inizio di questa gara?

Alla base di un incontro di pallavolo c'è la necessità di presentare gli atleti ad iniziare la gara in condizioni fisiche ottimali. Per questo viene adottato il "Protocollo di gara", che permette questa indispensabile condizione. Normalmente in tali casi, se le due squadre non possono disporre di uno spazio adatto per il riscaldamento fisico, nel qual caso si parte subito con il "Protocollo ufficiale" appena il terreno di gioco è libero, si concede un tempo di almeno 20', per poi iniziare a partire con il "Protocollo".

64. Le due squadre sono pronte in palestra per iniziare il gioco, ma gli arbitri non sono presenti all'orario previsto per l'inizio della gara.

- a) Le squadre devono attendere 30' e poi si debbono ritenere libere di andarsene.
- b) Gli arbitri comunicano che arriveranno in un tempo oltre i 30' di attesa. Quali sono i diritti ed i doveri delle due squadre in questo caso:
 - hanno il diritto di andarsene comunque dopo i 30' di attesa
 - non hanno l'obbligo di attendere il loro arrivo. Se, però, entrambe si trovano d'accordo nell'attendervi, la gara si può iniziare all'arrivo degli arbitri dopo i 30' regolamentari di ritardo.

73. Ricevuta della tassa gara in originale o in copia.

Nella Circolare Organizzativa 2007/08, pag. 2, è riportato:

1. La ricevuta in **ORIGINALE** del versamento, deve essere esibita al primo arbitro contestualmente alla presentazione dei documenti di gara.
2. Nel caso la Società non abbia effettuato il versamento con nessuno dei due mezzi previsti, il dirigente potrà consegnare al 1° arbitro un assegno bancario intestato Federazione Italiana Pallavolo, per una cifra pari all'importo del relativo contributo gara. Tale assegno dovrà essere inviato insieme al referto ed al rapporto di gara, riportando l'accaduto sul rapporto di gara. In sede di omologa il GUF sanzionerà la Società con una multa pari al doppio del previsto contributo gara.
3. Nel caso di mancato versamento del contributo gara, l'arbitro deve far comunque disputare la gara stessa, rimandando al GUF le decisioni del caso.

Se la Società presenta la COPIA della ricevuta di versamento postale della tassa gara.

Considerato quanto riportato dalla suddetta Circolare:

- a) La gara si deve disputare comunque e gli arbitri devono assolutamente farla disputare in assenza dell'originale;
- b) Non si deve pretendere il versamento della somma prevista con un assegno;
- c) Avvisare la squadra che il fatto sarà regolarmente riportato sul rapporto di gara;
- d) Sarà il GUF a verificare, attraverso gli uffici federali, se il versamento sia stato effettivamente effettuato e quale sanzione amministrativa comminare.
- e) ***Il buon senso logico è chiaro ed i rapporti con le Società restano ottimali, con la consapevolezza che gli arbitri stanno facendo semplicemente il loro dovere con assoluta tranquillità, predisponendosi alla direzione della gara con la dovuta concentrazione e serenità.***

75. Uso dei tamburi durante la gara.

Dalla Circolare Organizzativa 2007/08, nel Capitolo "Uso impianto microfonico e strumenti acustici", pag. 10, è chiaramente riportato "Per quanto riguarda l'uso di trombe e tamburi, le Società di Serie A1 e A2 sono state invitate a far limitare da parte del pubblico l'uso di questi strumenti acustici nei limiti della tollerabilità legata alle dimensioni dell'impianto ed alla intensità della diffusione sonora".

Si sottolinea il SONO STATE INVITATE, che non significa intervento degli Arbitri e dei Delegati Tecnici per vietarne l'uso, anche perché la normativa prosegue "Pertanto si invitano i signori arbitri a riportare nel rapporto di gara l'uso di questi strumenti acustici quando arrechino disturbo al regolare svolgimento della gara".

Tutto ciò è diverso da quanto introdotto in questa stagione sportiva, relativamente a "Limitazione utilizzo impianti acustici nelle gare di A1 e A2M", in quanto si fa chiaramente riferimento ad impianti acustici elettrici ed al momento del servizio, come riportato nella suddetta Circolare, nell'allegato "Modifica RdG 2007/08", pag 26..

102. Alla presentazione prevista dal Protocollo di gara ci sono disposizioni sull'ordine di posizione sul campo?

Accanto a ciascun arbitro deve porsi il Capitano della squadra, alla testa della fila della propria squadra, quindi L1 e, se presente, L2 a chiudere la fila..

SOLLECITO APPLICAZIONE NORMATIVA.

Nei PROTOCOLLO DI GARA 2010/2011 sono stati specificati due aspetti operativi che vanno diligente applicati dagli Arbitri e valutati dai Delegati Tecnici ed Osservatori:

1. Ingresso sul terreno di gioco degli Ufficiali di gara.

PER LA A. 1°, 2° e segnapunti si portano dal loro spogliatoio sul terreno di gioco in tempo utile, prima dell'inizio del Protocollo, per procedere al riconoscimento degli atleti/e insieme al Delegato Tecnico.

PER LA B e ALTRI 1°, 2° e segnapunti si portano dal loro spogliatoio sul terreno di gioco qualche minuto prima dell'inizio del Protocollo a loro discrezione secondo le esigenze che si manifestano.

2. SQUADRE:

i/le giocatori/trici, in tenuta di gara, si dispongono lateralmente agli arbitri secondo quanto risultato dal sorteggio, con il capitano di ciascuna squadra ad iniziare la fila dietro la linea d'attacco vicino all'arbitro posto dal suo lato, L1 accanto e di seguito al capitano, L2 ultimo della fila.

Gli Arbitri non possono derogare, debbono applicare diligentemente, i Delegati Tecnici e gli Osservatori debbono verificare che la normativa sia applicata!!!

TECNICA

NOTA GENERALE

L'indirizzo culturale sportivo che il Settore Arbitrale ha perseguito attraverso incontri e corsi in tutto il territorio nazionale e, soprattutto, le note e circolari emanate dal CQN-STAO, è teso all'uso di una terminologia tecnica appropriata ed univoca.

Purtroppo, però, ancora oggi si evidenziano, non solo nei discorsi verbali, ma anche negli scritti di tecnici e di docenti, alcune terminologie che si rifanno a quelle approssimative di vecchio stampo, quando la pallavolo era allo stato pionieristico ed i regolamenti erano trasmessi soprattutto a voce e per sentito dire.

Così si assiste ancora a pseudo trattati in cui si scrive:

- **linea dei tre metri**, anziché la corretta **linea d'attacco**;
- **zona dei tre metri anteriori**, anziché **zona d'attacco**;
- **battuta**, anziché **servizio**;
- **giocatore di seconda linea**, anziché **giocatore difensore**.

L'invito rivolto agli arbitri, osservatori, delegati tecnici, docenti è quello di sforzarsi ad utilizzare in ogni occasione esclusivamente i termini tecnici appropriati: è la semplice dimostrazione di una cultura sportiva acquisita!

NOTIZIARIO TECNICO STN – UG

Anno 11 N. 01

24/01/2012

122. Nel Protocollo pre-gara la struttura sportiva presenta una sola tribuna dietro la postazione del primo arbitro.

Le squadre e gli arbitri, dopo essersi portati al centro del campo partendo dal lato del segnapunti, restano rivolti verso tale tribuna ed al fischio del primo arbitro gli/le atleti/e si salutano scorrendo lungo la rete, mentre gli arbitri indietreggiano verso la postazione del secondo arbitro.

123. Il minuto di raccoglimento è compreso nel tempo della gara?

Sì, il fischio del primo arbitro autorizza il primo servizio della gara. Il servizio viene eseguito ed il primo arbitro *rifischia immediatamente dopo il colpo sulla palla*. Ciò rappresenta l'orario d'inizio della gara. Il segnapunti riporta tale evento sul referto, spazio "osservazioni".

124. In una gara di A una squadra presenta due atleti/e Under a scambi illimitati. Il primo "scambio" tra loro può avvenire prima dell'inizio del set?

Sì, alla stessa stregua del Libero che può rimpiazzare un titolare e una riserva può sostituire un titolare sullo 0-0.

125. In una gara di AF una squadra schiera in gioco una atleta Under 22 straniera ed una Under 22 italiana e dispone di due Liberi, L1 italiana e L2 Under 22 italiana. Durante il set l'atleta Under 22 italiana viene sostituita da L2.

La normativa FIPAV dispone che in presenza in gioco di una atleta Under 22 straniera è

obbligatorio avere contemporaneamente in campo una atleta Under 22 italiana. Nel caso specifico all'uscita dell'italiana Under 22, entrando al suo posto L2 Under 22 italiana, la normativa è rispettata. Sarebbe ugualmente rispettata se L1 rimpiazzasse la stessa Under 22 italiana (confronto su 7 atlete).

Per completezza di informativa, è opportuno rammentare che in presenza in gioco di una atleta Under 22 straniera se la squadra dispone di un Libero Under 22 italiana oppure di due Liberi ugualmente Under 22 italiane, la normativa è rispettata (confronto su 7 atlete). La normativa, invece, non è rispettata se dei due Liberi una soltanto è Under 22 italiana.

126. L'Allenatore praticante, può essere nello stesso tempo atleta in panchina o in gioco?

L'allenatore "praticante" è un partecipante al Corso Allievo Allenatore Primo Livello Giovanile, inserito nell'apposito tesseramento temporaneo online dal Comitato Provinciale competente con il quale gli viene assegnata una matricola anch'essa temporanea. L'allenatore "Praticante" potrà svolgere l'attività prevista come tirocinio del Corso (presenza in panchina in almeno 5 gare) vincolandosi a titolo gratuito in tutti i campionati di serie e di categoria Provinciali e Regionali. Le Società che permettono a tali corsisti di svolgere l'attività di Tirocinio debbono inserirli nel loro Camp 3, nell'apposito spazio previsto nel modulo. E' compito di ogni CP stabilire come gli arbitri dovranno comunicare la presenza in panchina di tale figura. L'allenatore "Praticante" risponde del suo comportamento come tutti gli altri dello staff di cui fa parte.

E' consentito che l'allenatore praticante sia anche atleta, alla stessa stregua di allenatore e assistente allenatore.

127. Durante una gara va a servire il N.5 e L2 rimpiazza il posto 6 che è una banda. L'azione termina, il libero L2 esce e rientra la banda. L'atleta che ha servito esce ed entra il libero L1.

Una delle Regole basilari del sistema dei due Liberi è la 19.3.2.1 "i rimpiazzi che coinvolgono i Libero non sono conteggiati come sostituzioni. Essi sono illimitati, ma ci deve essere una azione completata tra due rimpiazzi del Libero (a meno che ci sia una rotazione forzata alla posizione 4, per penalizzazione, del Libero attivo o questi si infortuni/ammali senza poter far passare una azione completata)".

Se l'atleta di posizione 6 viene rimpiazzato da L2, che esce dopo il servizio della sua squadra, nello stesso tempo non può entrare L1 per l'atleta che ha servito, perché non è trascorsa almeno una azione di gioco tra i due rimpiazzi coinvolgenti i due Liberi, che devono essere considerati come un'unica entità.

128. Una squadra presenta nella lista degli atleti uno infortunato che si muove con le stampelle: gli arbitri debbono accettare che tale atleta sia ammesso alla gara e possa sostare in panchina?

No, perché gli atleti debbono essere idonei a giocare come requisito per poter essere inseriti nella lista a disposizione per la gara.

129. Nel caso il nominativo di un allenatore sia riportato a penna sul CAMP 3, quali documenti deve presentare la squadra per tale allenatore?

Oltre al documento di identità, il certificato di avvenuto tesseramento dall'online o dal CP di appartenenza. In alternativa la Società potrà mostrare il Mod. TEC 1 ove sono riportati tutti i nominativi degli allenatori tesserati per quella Società con la rispettiva serie di campionato. L'allenatore anche in questo caso deve essere ammesso alla gara ed il primo arbitro deve riportarlo nella sua relazione.

130. Nell'intervallo tra due set, a 2'30", il Protocollo prevede che il 2° arbitro fischi l'ingresso in campo delle due squadre, accompagnando il fischio con un gesto a braccia allargate e rivolte verso il campo. Il 1° arbitro deve ripetere tale gestualità?

Sì, opportunamente. Il gesto del 2° è con le braccia portate in avanti partendo con le stesse dietro già distese, mentre quello del 1° arbitro è il portare semplicemente le braccia dal corpo in avanti verso il campo, senza portarle da dietro distese in avanti.

131. Al cambio dei campi a fine set o all'8° punto del set decisivo, il primo arbitro mostra il gesto ufficiale. Il secondo arbitro?

Non deve ripetere tale gesto (Fig. 11 N. 3).

LA PREPARAZIONE FISICO-ATLETICA DELL'ARBITRO DI PALLAVOLO

Punti da sviluppare.

- 1) Chi è l'arbitro di pallavolo.
- 2) La prestazione dell'arbitro di pallavolo
- 3) Quale prestazione gli viene richiesta.
- 4) Come prepararsi dal punto di vista fisico-atletico:
 - Nel periodo estivo di precampionato:
 - Durante la settimana di campionato:
 - La preparazione alla partita.

1) Chi è l'arbitro di pallavolo.

La televisione propone molte trasmissioni sportive con immagini spesso singolari, talvolta di rara bellezza per coloro che amano e conoscono le difficoltà di alcuni gesti tecnici, indipendentemente dal tipo di sport. Spesso questi gesti sono compiuti con una naturalezza tale che sembrano così semplici da indurre a pensare che non siano poi difficili da realizzare, ma quando la televisione ci ripropone queste immagini, impietosamente capiamo quanto siamo distanti, con le nostre abilità fisiche, da quelle belle immagini.

E' un po' come vedere le modelle alle sfilate di moda indossare di tutto e tutto acquista, su di loro, grazia ed eleganza.

Potremmo dire che gli arbitri, ad esempio di calcio di alto livello, oggi si assomigliano un po' tutti sia dal punto di vista della struttura fisica sia dal punto di vista delle performance del loro modello prestativo. Lo stesso vale per gli arbitri di pallacanestro.

Per altri sport il discorso è completamente diverso; pensiamo ad esempio all'arbitro di pallanuoto, ai giudici di gara dell'atletica leggera ed ovviamente all'arbitro di pallavolo.

Confrontandoli con gli arbitri di calcio e di pallacanestro non possiamo dire che quelli di pallavolo siano identificabili per le loro analogie di struttura fisica o di capacità atletica, che peraltro non è richiesta. Le analogie che accomunano gli arbitri di pallavolo e che qualitativamente fanno la differenza sono altre.

2) *La prestazione richiesta all'arbitro di pallavolo.*

Quali saranno quindi le capacità che accomunano gli arbitri di pallavolo per produrre la loro prestazione professionale?

Per rispondere a questa domanda potremmo partire da vicino oppure da molto lontano.

Partendo da vicino tuttavia trascureremmo quei discorsi, che spesso sono luoghi comuni, ma che si trovano alla base di tante storie.

Innanzitutto la passione per uno sport, il piacere di giocarlo, di farne parte o comunque di conoscerlo. Questo nasce da bambini, nelle scuole, nelle società sportive, in vacanza al mare e soprattutto da persone competenti che ti sanno insegnare, far divertire e quindi far apprezzare ed appassionare alla pallavolo.

Poi quando ci si accorge che si può fare anche dell'altro, oltre ad essere atleti, accade talvolta che si scelgano altre strade. Una di queste è l'arbitro, anche se non è una scelta facile, poiché " la vittoria " dell'arbitro ha un pubblico molto ristretto.

Si devono irrobustire le qualità caratteriali di tenuta psicologica di fronte alle pressioni di vario genere, in particolare del pubblico. Per fare questo ci vuole esperienza, tenacia, determinazione e moltissima motivazione.

Il giovane arbitro deve fare i conti da un lato con la profonda conoscenza del regolamento di gara e la sua corretta interpretazione, dall'altro con la sua capacità di " LEGGERE " rapidamente le situazioni delle partite.

E' necessario avere:

- Acutezza visiva,
- Differenziazione fondo-figura,
- Persistenza visiva,
- Memoria visiva.

Il tutto con grande velocità di comprensione critica e decisionale.

3) *Come prepararsi dal punto di vista fisico-atletico.*

A) *Periodo precampionato.*

Dare delle indicazioni o più difficilmente ancora delle regole, non è semplice proprio perché l'arbitro di pallavolo ha un modello prestativo che, come abbiamo accennato, è sostanzialmente legato alle qualità di discriminazione percettive della vista ad alle sue risorse caratteriali.

Tuttavia possedere una buona condizione fisica è di sicuro un validissimo aiuto all'ottimale utilizzazione delle suddette, sostanziali, qualità arbitrali.

Il mantenimento della condizione fisica dovrebbe avere una continuità annuale poiché ci fa stare meglio tutti i giorni e non solo per arbitrare.

Immaginiamo di essere alla fine della stagione sportiva; siamo stanchi e vogliamo riposarci anche fisicamente per cui non ci alleniamo per un po' di tempo. Partiamo per le ferie di una quindicina di

giorni, ci rilassiamo ancora di più, le cene sono ottime e così via. Alla fine della vacanza dobbiamo riprendere gli impegni di lavoro, arbitriamo qualche manifestazione e dopo un po' pensiamo sia ora di riprendere il lavoro per la prossima stagione sportiva.

Fondamentale è prenotare la visita medica.

A tale proposito si consiglia, laddove è possibile, di richiedere al medico sportivo l'individuazione della frequenza cardiaca alla velocità di soglia anaerobica e comunque, mancando le attrezzature, richiedere allo specialista indicazioni certe su tale valore.

La soglia anaerobica è quel confine, non rigido ma modificabile con l'allenamento, dove il nostro organismo inizia a produrre acido lattico in modo crescente. Va detto che anche al di sotto di tale limite l'acido lattico è presente nei muscoli e quindi nel sangue ma in modo costante e con quantità minime.

La frequenza cardiaca individuata alla velocità di soglia anaerobica ci permette di svolgere lavori precisi nell'ambito della resistenza. Ovviamente si deve usare un cardiofrequenzimetro: in commercio se ne trovano di molti tipi e gli appassionati possono acquistare quelli interfacciabili col computer così da poter vedere il grafico del lavoro svolto dal cuore sul monitor.

Avute queste informazioni programiamo il lavoro un mese prima dell'inizio del campionato svolgendo almeno tre allenamenti la settimana, a giorni alterni, così da fare dodici allenamenti.

Dividiamo il lavoro in due parti: la prima, costituita da 4 allenamenti, dove cercheremo di aumentare il volume di lavoro, quindi la quantità per ogni seduta di allenamento.

1° allenamento.

- a) Iniziare con esercizi di stretching per i muscoli del polpaccio, della coscia, per i glutei ed esercizi di stretching per la colonna vertebrale.
- b) Fare 7-8 minuti di corsa lenta di riscaldamento poi ripetere la successione degli esercizi di stretching.
- c) 30 minuti di corsa continua ad una frequenza cardiaca del 10% inferiore a quella di soglia. Ad esempio se la frequenza di soglia è di 150 battiti per minuto si dovrà andare a 135 battiti per minuto. Si consiglia un terreno morbido e scarpe adatte alla corsa.
- d) Alla fine della corsa passeggiare qualche minuto, poi fare degli esercizi di ginnastica addominale e dorsale ed infine ripetere gli esercizi di stretching. I muscoli addominali, sapendo che si dividono in retti, obliqui e trasverso dell'addome, si dovrà dividere il lavoro in modo da fare 6 serie da 10 ripetizioni per i retti e 4 serie da 10 ripetizioni per gli obliqui così da fare complessivamente almeno 100 esercizi complessivi. Per i dorsali possono essere sufficienti 7 serie da 10 ripetizioni. Per non affaticare troppo i suddetti muscoli si possono alternare una serie di addominali ad una di dorsali, oppure a proprio piacimento.

2° allenamento. Ripetere a), b) e d).

c) con le stesse modalità aumentare il lavoro fino ad almeno 35 minuti.

3° allenamento. Ripetere a), b) e d).

c) con le stesse modalità aumentare il lavoro fino ad almeno 40 minuti.

4° allenamento. idem 3° allenamento.

La seconda parte della preparazione è costituita da 8 allenamenti e consisterà in un aumento graduale della velocità di corsa col conseguente aumento della frequenza cardiaca.

- 5° allenamento. Ripetere a), b) e d).
 c) 30 minuti di corsa continua suddivisi nel modo seguente:
- 10 minuti alla frequenza cardiaca del 10% sotto la soglia.
 - 10 minuti alla frequenza cardiaca di soglia anaerobica.
 - 10 minuti alla frequenza cardiaca del 5% inferiore alla soglia
- 6° allenamento. Ripetere a), b) e d).
 c) 30 minuti di corsa continua suddivisi nel modo seguente:
- 10 minuti alla frequenza cardiaca del 5% inferiore alla soglia.
 - 10 minuti alla frequenza cardiaca di soglia anaerobica.
 - 10 minuti alla frequenza cardiaca del 5% inferiore alla soglia.
- 7° allenamento. Ripetere a), b) e d).
 c) 35 minuti di corsa continua suddivisi nel modo seguente:
- 12 minuti alla frequenza cardiaca del 5% inferiore alla soglia.
 - 10 minuti alla frequenza cardiaca del 5-6% superiore alla soglia
 - facendo una specie di fartlek, ossia raggiungere questa frequenza cardiaca e mantenerla per circa 40 secondi e poi rallentare ad una
 - velocità a piacere: ripetere poi la stessa appena ci sentiamo pronti.
 - 13 minuti alla frequenza cardiaca del 10% sotto la soglia.
- 8° allenamento. Ripetere a), b) e d).
 c) 35 minuti di corsa continua suddivisi nel modo seguente:
- 12 minuti alla frequenza cardiaca del 5% inferiore alla soglia.
 - 10 minuti alla frequenza cardiaca del 5-6% superiore alla soglia facendo una specie di fartlek , ossia raggiungere questa frequenza cardiaca e mantenerla per circa 1 minuto e poi rallentare per 1.5 minuti ad una velocità a piacere: ripetere poi la stessa cosa.
 - 13 minuti alla frequenza cardiaca del 10% sotto la soglia.
- 9° allenamento. Idem primo allenamento: ciò mi permette di ridurre l'impegno organico così da affrontare i prossimi due allenamenti in condizioni di maggiore freschezza.
- 10° allenamento. Ripetere a), b) e d).
 c) 35 minuti di corsa continua suddivisi nel modo seguente:
- 10 minuti alla frequenza cardiaca del 5% inferiore alla soglia.
 - 15 minuti alla frequenza cardiaca del 5-6% superiore alla soglia e mantenerla per circa 1 minuto e poi rallentare alla frequenza cardiaca del 10% sotto la soglia per 1 minuto: ripetere poi la stessa cosa.
 - 10 minuti alla frequenza cardiaca del 10% sotto la soglia.
- 11° allenamento. Ripetere a), b) e d).
 c) 40 minuti di corsa continua suddivisi nel modo seguente:
- 10 minuti alla frequenza cardiaca del 5% inferiore alla soglia.
 - 20 minuti alla frequenza cardiaca del 5-6% superiore alla soglia e mantenerla per circa 1 minuto e poi rallentare alla frequenza cardiaca del 10% sotto la soglia per 1 minuto: ripetere poi la stessa cosa.
 - 10 minuti alla frequenza cardiaca del 10% sotto la soglia.
- 12° allenamento. Questo è l'ultimo allenamento prima dell'inizio del campionato. Sarà bene non affaticarsi molto e quindi si ripeterà il primo allenamento da eseguire due giorni prima della partita.

B) *L'allenamento nel periodo di campionato.*

Si consiglia di fare almeno 2 allenamenti settimanali di cui il primo basato sulla resistenza, mentre il secondo costituito da esercizi a carattere reattivo che, come vedremo, saranno scatti brevi in pianura o in salita per chi ha la possibilità, ma che potranno essere sostituiti dalla pratica di sport come ad esempio fare una partita a tennis, a calcetto, a pallavolo o a pallacanestro ma anche tennis tavolo.

Schema del periodo di campionato.

1° settimana:

1° allenamento: idem 11° allenamento.

2° allenamento: dopo il riscaldamento con le solite modalità fare 20 minuti di corsa continua al 10% al di sotto della soglia poi fare 8-10 ripetizioni di scatti in salita con poca pendenza su una distanza di 30 metri con 1 minuto secondi di recupero tra le ripetizioni. Alla fine ripetere il solito lavoro del punto d).

2° settimana

1° allenamento: idem 10° allenamento:

2° allenamento: dopo il riscaldamento con le solite modalità fare 20 minuti di corsa continua al 10% al di sotto della soglia poi fare 8 ripetizioni di progressivi in pianura su una distanza di 60-70 metri con il recupero di 1,5 minuti da effettuare anche in corsa lenta durante il ritorno al punto di partenza. Alla fine ripetere il lavoro del punto d).

3° settimana:

1° allenamento: idem 8° allenamento:

2° allenamento: dopo il riscaldamento con le solite modalità fare 20 minuti di corsa continua al 10% al di sotto della soglia poi fare 8-10 ripetizioni di scatti in salita con poca pendenza su una distanza di 30 metri con 1 minuto di recupero tra le ripetizioni. Alla fine ripetere il solito lavoro del punto d).

4° settimana:

1° allenamento: Riposo.

2° allenamento: dopo il riscaldamento con le solite modalità fare 20 minuti di corsa continua al 10% al di sotto della soglia poi fare 8 ripetizioni di progressivi in pianura su una distanza di 60-70 metri con il recupero di 1,5 minuti da effettuare anche in corsa lenta durante il ritorno al punto di partenza. Alla fine ripetere il lavoro del punto d).

Il lavoro di resistenza aiuta a scaricare lo stress, ci permette di sopportare meglio la fatica e l'uso del cardiofrequenzimetro ci costringe ad essere costantemente attenti al lavoro che stiamo svolgendo, oltre ad essere un'ottima guida per un lavoro preciso e mirato.

C) *La preparazione alla partita.*

E' sicuramente una situazione personale che ciascuno affinerà col tempo e l'esperienza, tuttavia, possiamo consigliare di prendersi del tempo per se stessi, leggere articoli e riviste poco impegnate, evitare di fare le cose di fretta, mangiare cibi facilmente digeribili, fare passeggiate e per i più atletici una corsetta a ritmi lenti non farà di certo male.

Le Qualità prestantive dell'arbitro di pallavolo.

E' necessario avere:

- Acutezza visiva,
- Differenziazione fondo-figura,
- Persistenza visiva,
- Memoria visiva.

Il tutto con grande velocità di comprensione critica e decisionale.

L'allenamento di queste capacità viene svolto essenzialmente arbitrando le partite, affinando l'esperienza all'osservazione delle tecniche esecutive. Un valido aiuto possono darlo videoregistratori e DVD, che con la moviola ed il fermo immagine ci permettono di interiorizzare, quindi di memorizzare, di persistere, di differenziare meglio i movimenti sia al rallentatore, a velocità normale e provando anche in modo accelerato. Un aiuto lo si può avere anche da alcuni giochi al computer.

Negli Stati Uniti stanno nascendo dei corsi di ginnastica per gli occhi in considerazione del fatto che la vista è sempre maggiormente sollecitata nella vita di tutti i giorni. Corsi di ginnastica specifici che vanno anche a rinforzare i muscoli oculomotori che con gli anni perdono di efficacia. Esercizi come guardare in alto ed in basso per 20 volte sollevando ed abbassando gli occhi, muovere gli occhi a destra e sinistra per 20 volte, circondurre 10 volte in un senso e 10 nell'altro, sono semplici esercizi atti al suddetto scopo. Utili sono i massaggi sugli occhi chiusi fatti con il palmo della mano.

L'allenamento migliore sarebbe stato quello di giocare molto da bambini perché è a quella età che si potenziano molto queste capacità e chissà che da qualche parte nel mondo non inventino un modo per ritornare ad esserlo!!!!!!

Attività di preparazione alla Stagione Sportiva

E' tempo di vacanze, ma per il Settore Arbitrale è tempo di programmazione.

Gli arbitri sono già impegnati ad evadere le pratiche burocratiche di inizio stagione, con la dovuta diligenza e puntualità che tiene conto del lavoro di chi, dietro le quinte, ha il compito di sistemare una marea di dati per una corretta funzionalità.

A tutto questo si deve aggiungere e considerare la "forma" tecnica degli arbitri da acquisire e presentare dalla prima partita ufficiale, che deve essere considerata importante, così come la considerano le squadre impegnate, per un dovuto rispetto sportivo a chi l'ha preparata per cercare di vincerla.

Quale via professionale deve percorrere l'arbitro per presentarsi ai nastri di partenza in perfetta forma fisica e tecnica?

1. ***Attività fisica di preparazione e mantenimento.*** Non necessariamente in palestra, meglio all'aria aperta. Un collega ha fornito un piccolo prontuario, al quale ognuno può apportare modifiche secondo le necessità personali.

Da evidenziare che una corretta forma fisica porta riscontri positivi alla tecnica arbitrale ed alle peculiari qualità professionali degli arbitri.

Il trattato preparato dall'Arbitro Internazionale FIVB Massimo Meneghini, Insegnante di Educazione Fisica, che ha terminando la sua carriera arbitrale a Pechino 2008 dirigendo la Finale Femminile da 1° arbitro, viene allegato a questa nota.

2. **Attività tecnica.** Fermo restando che ogni arbitro deve impegnarsi direttamente a dirigere gare amichevoli di qualsiasi livello a scopo di allenamento tecnico, riprendendo così confidenza con il fischiotto, i FAR ed i FAP debbono coordinare questo tipo di attività, privilegiando l'impiego dei colleghi dei Ruoli Nazionali, i quali inizieranno la loro attività ufficiale prima dei Regionali e Provinciali: Inoltre, come avviene da vari anni, il Settore Arbitrale, in collaborazione con l'Ufficio Campionati, gestisce direttamente le designazioni per le gare ed i tornei amichevoli di alto livello ruotandole tra tutti i colleghi di A e B, contribuendo così alla loro preparazione tecnica.

La Coppa Italia di B ha il preciso scopo da parte della Lega Pallavolo B, di preparazione per le squadre di questi campionati. Lo stesso scopo è perseguito per gli arbitri del Ruolo B, che la CAN designerà a rotazione in località vicinorie senza limiti di extraprovincialità.

E' chiaro ed evidente che l'arbitro è tenuto a partecipare attivamente a questo suo progetto di preparazione tecnica con la sua larga disponibilità, che rappresenta per la CAN un primo elemento di valutazione dell'arbitro stesso.

Una soddisfacente Stagione Sportiva dipende sicuramente anche da questa parte della preparazione fisica e tecnica: all'arbitro che tiene alla sua qualificazione e professionalità, il Settore Arbitrale offre i mezzi per attuare le proprie aspirazioni!

Infine per i **FAR** una piccola/grande raccomandazione circa le designazioni dei **segnapunti** per le gare delle **Serie A: che siano quegli arbitri sicuramente esperti nella compilazione del referto di gara.** Troppe volte abbiamo dovuto riscontrare una colpevole superficialità in tali designazioni, con giovani arbitri, a volte appena usciti dal corso per Aspiranti, mandati allo sbaraglio, con la conseguente confusione sul campo e grande difficoltà da parte degli arbitri delle gare a gestire questa veramente difficile situazione. **In questi frangenti il Settore ne esce con le ossa rotte!!!!**

A questo proposito si rammenta specialmente ai **FAP** la normativa che prevede l'utilizzo obbligatorio degli Aspiranti Arbitri del Quadro Provinciale a svolgere a rotazione la funzione di Segnapunti nelle gare di tutti i Campionati, previo accordo con le singole Società: lo scopo dichiarato è quello di rendere esperti tutti gli arbitri sia nella compilazione che, ancor più, nella lettura del referto di gara nelle funzioni di 1° e 2° arbitro.

LA FIGURA E LE FUNZIONI DELL'OSSERVATORE NELLA PALLAVOLO MODERNA

Il termine "osservare" letteralmente significa "esaminare con attenzione, considerare con cura, rilevare". Ne discende che colui che riveste il ruolo dell'osservatore in un qualsivoglia campo sia la persona preposta a "rilevare, considerare ed esaminare con attenzione e cura" un certo evento per poi relazionare all'Organo che l'ha investito di tale compito.

Calandoci nella nostra fattispecie, cioè nella pallavolo, la figura dell'Osservatore assume un'importanza basilare per la valutazione ma soprattutto per la formazione degli arbitri che operano a livello nazionale. Il Settore Arbitrale ritiene fondamentale che il lavoro degli Osservatori italiani venga esclusivamente rivolto e concentrato alla crescita tecnica ed umana degli arbitri di ruolo B

che, più dei colleghi di serie A, hanno bisogno di questa figura di supporto tecnico con la quale confrontarsi settimanalmente. Molte sono le parole chiave che caratterizzano la funzione dell'Osservatore: analizzare, dialogare, ascoltare, confrontare, aiutare, soddisfare, valutare, formare, aggiornare, affinare, accrescere, ecc... Formare e valutare sono quelle principali. L'Osservatore è sempre più visto dagli Arbitri non come "un'inevitabile controparte" o un "giudice" che dà sterili sentenze ma come un supporto tecnico fondamentale per la loro crescita.

LE FUNZIONI DELL'OSSERVATORE

L'Osservatore, come l'Arbitro, è una figura prettamente TECNICA in seno alla FIPAV, designata dal Settore Arbitrale per operare una valutazione di una prestazione arbitrale. Prestazione che va letta analiticamente e complessivamente sotto molteplici aspetti: tecnici, psicologici e comportamentali. Data l'importanza e la delicatezza del ruolo di cui l'Osservatore è investito, questa deve giocoforza prevedere che egli sia un profondo conoscitore del Regolamento sotto ogni suo aspetto sia teorico che applicativo, ma non solo. Fare l'Osservatore è un compito estremamente difficile perché sono moltissime le implicazioni che discendono da tale funzione. L'Osservatore oggi, più che mai, oltre a dover possedere un'indiscussa cultura pallavolistica, deve anche possedere una buona cultura generale. Se la pallavolo è cresciuta tantissimo, non possiamo sottovalutare anche il fatto che è cresciuto parallelamente il livello culturale della nostra società. Le persone con le quali un Osservatore va settimanalmente a confrontarsi hanno, nella peggiore delle ipotesi, un diploma di scuola media superiore e nella stragrande maggioranza una laurea. I giovani Arbitri oggi hanno un atteggiamento più critico rispetto al passato e questo, se manifestato con spirito costruttivo, non è un aspetto negativo, al contrario. Ma gli Osservatori sono preparati ad affrontare tutto questo? Non ci si deve solo soffermare alle apparenze, bisogna scavare all'interno! Per fare questo l'Osservatore deve confrontarsi, farsi capire per poter, a sua volta, capire.

Il confronto presuppone umiltà e capacità di autocritica; non rappresenta certamente perdita di autorità, ma bensì un veicolo per acquisire stima e considerazione. Aspetti questi molto importanti per essere ascoltati.

GLI SCOPI DELL'OSSERVAZIONE

Sono molteplici gli scopi di un'osservazione ma i due più importanti sono quelli di VALUTARE e FORMARE. Questi sono due step fondamentali che per l'Osservatore sono momenti **congiunti e consequenziali**.

VALUTARE una prestazione arbitrale significa raccogliere e sintetizzare tutti quegli elementi ed informazioni che scaturiscono da un'attenta e per quanto possibile oggettiva LETTURA TECNICA di una gara, informazioni che così si possono sinteticamente riassumere:

- valutazione delle conoscenze regolamentari e normative;
- valutazione delle situazioni e delle relative reazioni;
- valutazione dei comportamenti;
- valutazioni delle conoscenze tecniche e tattiche;
- valutazione delle conoscenze e delle capacità a livello di gestione dell'evento;

elementi ed informazioni che poi saranno trasmessi agli Organi preposti alla gestione diretta delle "carriere arbitrali".

L'Osservatore è la diramazione "sul campo" del Settore Arbitrale. Quindi maggiore sarà la qualità della TRASMISSIONE, sia in termini di dati che di chiarezza delle informazioni, migliore sarà l'opportunità di scelta di chi poi, a tavolino, dovrà decidere della "carriera" di ogni singolo arbitro.

Partendo dal presupposto che ogni Arbitro, quando scende dal seggiolone, sa perfettamente qual è stata complessivamente la qualità della sua prestazione, l'Osservatore deve nello spogliatoio con l'Arbitro analizzare la prestazione, dandole quel cosiddetto "valore aggiunto" e non solo imporre la propria valutazione ma cercare di farla condividere.

Tra le tante qualità di un buon Osservatore una delle più importanti è quella di saper dialogare e comunicare. Approcciare in modo tranquillo, senza prevaricare l'interlocutore, è fondamentale e non significa assolutamente sentirsi in sudditanza.

L'Osservatore come l'Arbitro deve dimostrare AUTOREVOLEZZA non autoritarismo. C'è una differenza abissale tra questi due termini.

Teniamo sempre ben presente che chi sta "dall'altra parte" HA LA STESSA NOSTRA DIGNITA'. Solo i ruoli sono distinti e tali devono rimanere.

La chiarezza è l'uniformità del linguaggio sono essenziali. Tutti gli Osservatori devono "parlare" allo stesso modo, magari con sfumature diverse, ma comunque con delle **LINEE GUIDA COMUNI**.

Le valutazioni degli Osservatori devono essere il più possibili uniformi ed avere per riferimento **un univoco modo ideale di arbitraggio** altrimenti, a parità di evento, ci potrebbero essere delle valutazioni diverse. Con tutte le conseguenze negative del caso!!!

E' del tutto superfluo, e non serve certamente alla crescita dell'Arbitro, limitarsi ad elencare solo gli errori commessi se non si capiscono o non si fanno capire i motivi dai quali sono stati generati.

La "visionatura" deve essere rapportata a tutte le situazioni che si sono verificate durante l'evento, siano esse positive che negative, e non focalizzate solo su singoli episodi.

Un aspetto pregnante di una valutazione è l'attenzione che l'Osservatore deve rivolgere al livello comportamentale degli Arbitri nelle varie manifestazioni della loro personalità (temperamento, fermezza, decisione e intelligenza). Questi sono aspetti essenziali del modo di operare e proporsi dell'Arbitro.

IL COLLOQUIO DI FINE GARA

L'incontro con gli Arbitri, a fine gara, è il momento tipico dell'osservazione; un evento al quale il nostro Settore annette una grande importanza. La possibilità che si stabilisca da subito un contatto positivo nello spogliatoio è direttamente proporzionale a quanto poi gli Arbitri ascolteranno in modo propositivo e collaborativo l'Osservatore.

Spesso incontriamo dei colleghi per la prima volta. Pur essendo dei perfetti sconosciuti siamo legati da un'appartenenza, nata da una comune passione (gioco della pallavolo in generale, arbitraggio nello specifico). Questa appartenenza consente un approccio agevolato: essere cordiali, darsi del tu, chiamarsi per nome ed iniziare il colloquio sempre tenendo presente che il nostro compito è soprattutto quello del formatore sarà sicuramente un viatico per il successo del colloquio. Le nuove generazioni arbitrali sono più votate al dialogo, sono meno disposte, per fortuna, ad ascoltare passivamente. Questo aspetto positivo non va assolutamente scambiato per arroganza tale da farci, ad esempio, insorgere insofferenza alla richiesta da parte degli Arbitri di ulteriori chiarimenti e approfondimenti su quello che stiamo trattando. Se c'è una educata non condivisione rispetto alle nostre valutazioni ne possiamo solo prendere atto, senza per questo sentirci sminuiti o peggio offesi.

Il dialogo costruttivo rappresenta un salto di qualità generazionale che deve trovare il conforto nell'atteggiamento dell'Osservatore. L'elemento critico del dialogo è un fatto positivo al quale l'Osservatore deve essere preparato. Nessuno è depositario del Verbo...

L'esperienza dell'Osservatore deve essere supportata da una buona dose di sensibilità e di disponibilità; mancando questi presupposti il colloquio rischia di naufragare con grave colpa dell'Osservatore il quale, pur possedendo esperienza e competenza, non è riuscito a creare l'atmosfera giusta per poter condurre positivamente il colloquio.

Il colloquio viene visto come:

→ **MOMENTO DI COMUNICAZIONE;**

→ **MOMENTO IMPORTANTE PER LA CRESCITA DELL'ARBITRO;**

→ **ESPERIENZE ED INTELLIGENZE A CONFRONTO.**

Prima di iniziare un colloquio è necessario per l'Osservatore riepilogare le idee, fissando i punti salienti da trattare, così da avere chiaramente ed oggettivamente in mente gli elementi per esprimere una valutazione sulle diverse componenti della prestazione arbitrale.

SCOPI DEL COLLOQUIO DI FINE GARA

- FARE UNA DIAGNOSI EFFETTUANDO UNA ACCURATA ANALISI DELLE SITUAZIONI VERIFICATE PRIMA, DURANTE E DOPO LA GARA;
- INDIVIDUARE LE CAUSE CHE HANNO PROVOCATO LE CARENZE;
- AIUTARE GLI ARBITRI AD INDIVIDUARE LE CAUSE CHE HANNO PROVOCATO CARENZE E FORNIRE OGNI CONSIGLIO E SUGGERIMENTO UTILE AL SUPERAMENTO DELLE STESSE E AL MIGLIORAMENTO TECNICO IN GENERALE.

IL CONTESTO DEL COLLOQUIO DI FINE GARA

L'Osservatore deve tenere presenti e cercare di ovviare ad alcuni aspetti contingenti, senza che questi modifichino la sua valutazione della prestazione, che potrebbero inizialmente ostacolare la comunicazione.

- STRESS DELLA GARA NON ANCORA SOPITO;
- STANCHEZZA FISICA;
- AMBIENTE ANGUSTO O INADATTO;
- ELEMENTI VARI DI DISTURBO ALLA CONCENTRAZIONE.

ARGOMENTI DA TRATTARE IN SEDE DI COLLOQUIO DI FINE GARA

Ogni Osservatore possiede una propria cultura e un proprio modo di comunicare. E' consigliabile comunque, soprattutto per i colleghi meno esperti, al fine evitare una scarsa organicità e consequenzialità negli argomenti da trattare, di seguire una scala di interventi che comunque possono subire della variazioni durante il colloquio, senza che queste variazioni facciano perdere di vista all'Osservatore gli scopi e gli obiettivi del colloquio.

- PRELIMINARI;
- SVOLGIMENTO DELL'INCONTRO;
- AMMINISTRAZIONE DELLA DISCIPLINA;
- COLLABORAZIONE 1° - 2° ARBITRO;
- TECNICA ARBITRALE;
- VALUTAZIONE FALLI DI GIOCO;
- IMPEGNO E CONCENTRAZIONE;
- GESTIONE PSICOLOGICA DELLA GARA;

E comunque tenendo bene presenti questi aspetti fondamentali:

- ANALISI DELLE DIFFICOLTA' OGGETTIVE DELLA GARA (senza per questo rivelare la valutazione che si andrà a fare sulla Relazione)
 - ESAME DEI TEMI ESSENZIALI PER EVITARE CALI DI ATTENZIONE DOPO POCHI MINUTI (il che implica una buona capacità di sintesi).
 - APPROFONDIMENTO DEGLI ASPETTI POSITIVI E MENO POSITIVI DELLA PRESTAZIONE (iniziando dai primi) COMPORTAMENTALI - TECNICI E TATTICI - DISCIPLINARI - GESTIONALI.
- PER OGNI ASPETTO TRATTATO E' FONDAMENTALE CHE L'OSSERVATORE INDIVIDUI LE EVENTUALI CAUSE DEGLI ERRORI, SUGGERENDONE I RIMEDI**

GLI STRUMENTI PRINCIPALI PER UN COLLOQUIO EFFICACE

- ESPOSIZIONE ESAURIENTE, SEMPLICE E CHIARA USANDO UN LINGUAGGIO TECNICO, EVITANDO ATTEGGIAMENTI TROPPO PERMISSIVI O COMPIACENTI E COMUNQUE COINVOLGENDO ATTIVAMENTE SEMPRE GLI INTERLOCUTORI;
- SAPER RAGIONARE “IN PROSPETTIVA”;
- EVITARE CONCLUSIONI FRETTOLOSE, CHIEDENDO SPIEGAZIONI SE NON SI E’ SICURI DELLE MOTIVAZIONI CHE HANNO CREATO UNA CERTA SITUAZIONE E CERTI COMPORAMENTI;
- METTERE IN EVIDENZA SOPRATTUTTO GLI ASPETTI POSITIVI DA CONSOLIDARE E CORROBORARE MA SENZA TROPPI ENFASI.

OPERAZIONE “VELO”

A livello internazionale non sono state fornite fino ad oggi chiare indicazioni circa l’applicabilità della Regola di Gioco **12.5** riguardante il “VELO” e quindi gli arbitri internazionali sono portati a non sanzionare l’eventuale fallo.

In Italia si è cercato di dare delle precise indicazioni a riguardo.

In considerazione di quanto avviene sui campi gioco il Settore Arbitrale intende promuovere l’**operazione velo**, che parte dalla constatazione che nella Casistica Ufficiale

1. è riportato che i falli di velo vanno sanzionati allorché la palla passa ad un’altezza appena superiore a quella della rete sopra gli/le atleti/e con le mani alzate sopra la testa;
2. non è riportata l’eventualità di una disposizione raggruppata di atleti a stretto contatto, tale da nascondere il battitore e la traiettoria della palla di servizio; in quanto, come verificato con mezzi tecnologici, nel caso di servizio in salto (ormai eseguito normalmente), la palla è ben visibile al di sopra degli/delle atleti/e;

e prende in considerazione

3. la Regola 20.2 “**FAIR PLAY**”, la quale pretende dai partecipanti alle gare un comportamento rispettoso dei principi di lealtà. Il movimento ondeggiante del corpo o delle braccia al di sopra della testa e/o il raggruppamento serrato, tale da inibire la visuale sia del battitore che della traiettoria della palla, manifestano la volontarietà dell’atto, che, quindi, risulta da sanzionare.

Pertanto se il 1° arbitro ravvede in una squadra al servizio atleti/e con braccia al di sopra delle loro teste e/o un raggruppamento a stretto contatto, intenzionale e teso a nascondere il battitore e la traiettoria della palla di servizio, deve sanzionare il fallo di velo.

Per portare a conoscenza le squadre su tale interpretazione della Regola sul velo, coerentemente con i dettami della Regola stessa, gli arbitri prima di ciascuna gara dovranno informare le squadre stesse.

Roma, 28 Novembre 2008

Chiarimenti su Velo e Circolare “Operazione Velo”

La presente nota ha l’obiettivo di chiarire alcuni aspetti regolamentari già ampiamente trattati nell’ambito della circolare “Operazione velo”.

Per comodità e per facilitare l’interpretazione si riportano di seguito la regola di gioco relativa al velo

ed alcune definizioni.

Regola 12.5 VELO

12.5.1 I giocatori della squadra al servizio **non devono impedire agli avversari di vedere il**
giocatore

al servizio o la traiettoria della palla per mezzo di un *velo* individuale o collettivo.

12.5.2 **Un giocatore o un gruppo di giocatori della squadra al servizio effettuano un *velo* se**
agitano le braccia, saltano o si muovono lateralmente, durante l'esecuzione del servizio, o **sono**
raggruppati per coprire la traiettoria della palla (Fig. 6).

Definizioni

Velo: azione di un giocatore o di un gruppo di giocatori della squadra al servizio effettuata agitando
le

braccia, saltando o muovendosi lateralmente durante l'esecuzione del servizio, o **raggruppandosi**
per

coprire la traiettoria della palla.

Fallo di velo: fallo che si concretizza allorché un velo individuale o collettivo impedisce di
fatto

agli avversari di vedere il giocatore al servizio o la traiettoria della palla.

Interpretazione

A fronte delle definizioni è chiaro che se i giocatori

- agitano le braccia, saltano o si muovono lateralmente, durante l'esecuzione del servizio o
- sono raggruppati

e coprono il giocatore al servizio o la traiettoria della palla, si configura **il fallo di velo**, il quale va
sanzionato.

Se i giocatori sono raggruppati per coprire

- il giocatore al servizio o
- la traiettoria della palla

ma **non si configura il fallo di velo**, come avviene ad esempio nel caso del servizio al salto o nel
caso della traiettoria della palla al di fuori del cono d'ombra creato dal raggruppamento (vedi
schematizzazione), va valutata l'azione di **velo**.

Come precisato nella circolare "Operazione velo" a livello internazionale, fino ad oggi, non è stata
presa in considerazione la problematica relativa al velo, nonostante sia stata sollecitata una
decisione in merito. Difatti non vi è menzione né nelle "Refereeing Guidelines" né tantomeno nel
"FIVB Casebook".

In attesa delle indicazioni e delle conseguenti eventuali emanazioni regolamentari a riguardo, in
Italia si è definito un iter procedurale al fine di limitare o meglio evitare un uso sistematico ed
indiscriminato del velo.

L'azione di velo volontaria e sistematica contravviene ai principi di lealtà sportiva, in particolare
alla norma del fair play, in quanto deliberatamente si cerca di impedire agli avversari la visuale del
giocatore al servizio e/o la traiettoria della palla.

Nel caso il primo arbitro ravvisi una azione "volontaria e sistematica" di velo, in particolare quando
messa in pratica da tutti i cinque giocatori, provvederà a richiamare il capitano invitando la squadra
ad evitare di ripetere il velo nel prosieguo della gara.

La seconda e le successive azioni di velo nel corso dell'incontro verranno sanzionate con la
penalizzazione, in quanto si tratta di fallo di squadra (analogia con il ritardo di gioco), con la
conseguente perdita dello scambio di gioco (6.1.3).

INDICE

1. La pallavolo oltre il 2010	pag.	2
2. Operazione conoscenza approfondita delle RdG, Casistica e della Tecnica arbitrale	pag.	3
3. La storia della pallavolo	pag.	5
4. Penalizzazioni contemporanee	pag.	12
5. Atleti/e italiani/e nei campionati di Serie A1 e A2 (compresa Coppa Italia)	pag.	13
6. Gestione numero di Italiani/e in campo e Atleti/e Under	pag.	15
7. Secondo LIBERO	pag.	18
8. Atleti/e Under 23/21 con cambi illimitati	pag.	22
9. Limitazione iscritti a referto atleti/e OVER	pag.	26
10. Palloni di gioco	pag.	27
11. Limiti di età – Altezza rete – Libero	pag.	27
12. I protocollo di gara 2011/2012	pag.	28
13. Carte di identità	pag.	39
14. Organizzazione dei servizi di campo	pag.	40
15. La tecnica arbitrale	pag.	48
16. Amministrazione della disciplina	pag.	56
17. La filosofia del tocco di palla	pag.	69
18. La gara diretta da un solo arbitro	pag.	74
19. Linguaggio non verbale dell'arbitro	pag.	81
20. Gestione psicologica della gara	pag.	84
21. 10 anni di Notiziari Tecnici CQN-STAO	pag.	91
22. Notiziario Tecnico STN-UG	pag.	119
23. La preparazione fisico-atletica dell'arbitro di pallavolo	pag.	121
24. La figura e le funzioni dell'osservatore nella pallavolo moderna	pag.	127
25. Operazione "Velo"	pag.	131
26. Indice	pag.	133

